OTAKU
Nº4
MAYO 95
350 PTS
OTAKU
02·21
POSTER
DRAGONBALL
AKIRA
UNA OBRA MAESTRA
PATLABOR

# EDITORIAL

## EN MANGAS DE CAMISA ...

¿Manga? Esta inocente pregunta hubiera parecido retórica hace tan solo tres añitos. Sin embargo, la bomba estaba a punto de estallar, y con Dragonball como detonante se hizo la luz y la onda expansiva alcanzó cotas insospechadas. Como no podía ser menos, las editoriales, bajo el lema de "difundimos el manga", se enriquecieron gracias a sus malas ediciones y a sus desorbitados precios. La última ha sido la patatera pseudoimitación de los tomitos japoneses de la tan ansiada *Bastard!* (y de esa bazofia con *Fist of the North Star* como nombre), alevosamente llevada a cabo por los señores de PLANETA, a un precio que supera el de los originales de importación, y con peor calidad, como no ( ¿esto que ha sido, un deja vú?). Y como no podía ser menos, con su homólogo el anime, ha sucedido tres cuartos de lo mismo. La creación de nuevos sellos distribuidores de anime no ha sido tan fructífera como cabría esperar, ya que han saturado el mercado con gran cantidad de O.V.A´s francamente inaprovechables.

Pues bien, cuando creíamos que la cosa tardaría en mejorar han surgido algunas islas en este mar de despropósitos. A la contribución iniciada ya hace algún tiempo por la editorial LA CÚPULA con el magnífico *Dr. Kishiwada* ( una especie de *Dr. Slump*, sólo que un poco más escatológico), hay que añadir la creciente nitidez de las obras de la ya mencionada PLANETA (a pesar de los pesares), y la sorprendentemente buena edición de un manga que, si bien es atípico es, cuando menos, digno de mención. No me refiero a otro que *Gamma, el hombre de hierro* (cuyo autor, **Yasuhito Yamamoto** es bastante poco conocido por estos lares) de mano de la inefable NORMA. Y del lado del anime, igual. Por un lado está el lanzamiento en video de la serie de televisión de *Cityhunter*, lo cual nos permite disfrutar de episodios enteros y de unos créditos finales (sí, esos con la canción *Get Wild*) que nos eran negados por Telecinco, nuestra pantalla amiga. Por otro, está la más reciente puesta a la venta de los primeros episodios de dos buenos títulos, *Tenchi Muyo* y *Moldiver*, series ambas que han pegado bastante fuerte en el imperio del sol naciente y que os recomiendo personalmente.

Pues bien, nosotros continuamos con nuestra noble cruzada intentando sacar un número tras otro de este fanzine de intrigante y dudosa periodicidad de manera que todos vosotros (y todas vosotras, por supuesto), esteis lo más informados que nos sea posible. Y recuerden: busquen, comparen, y como no encontraran nada mejor, no lo compren.

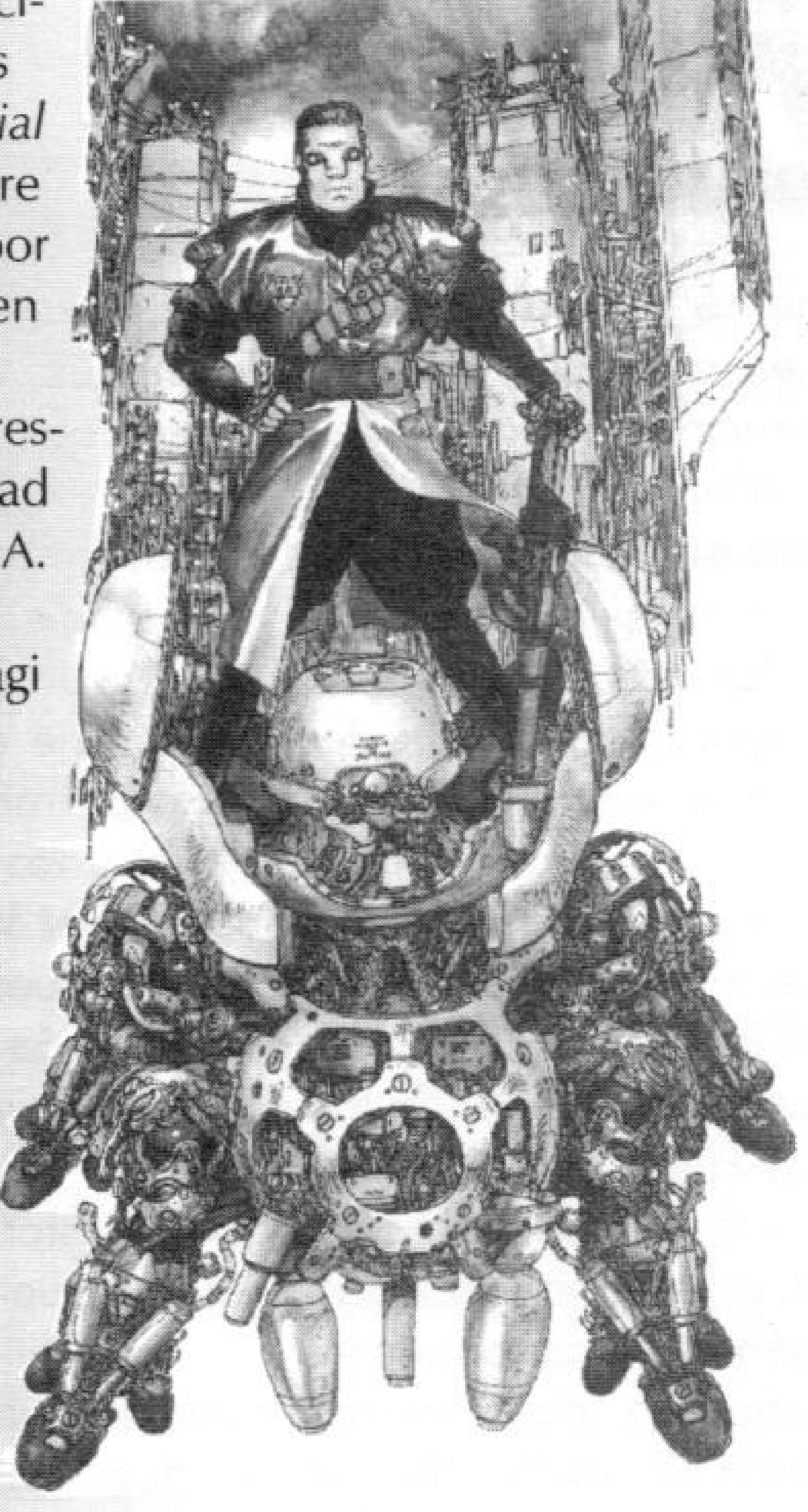
Allah sea con vosotros.


**Jacobo Molins**



# NOTICIAS

GHOST IN THE SHELL, conocida por los lectores españoles bajo el título de *Patrulla especial Ghost*, una de las obras cumbre de **Masamune Shirow**, verá por fin la luz en versión animada en Noviembre de este año. Dirigida por **Mamoru Oshii**, responsable de series de la calidad de **Urutsei Yatsura**, este O.V.A. nos permitirá ver por fin en movimiento a Motoko Kusanagi y compañía, gracias a un espectacular despliegue de medios que se encargará de realizar los efectos de las espectaculares escenas del manga llevadas al campo de la animació. Si a eso le añadimos que las productoras son nada menos que KODANSHA, BANDAI y MANGA ENTERTAINMENT, ello nos da una idea de la calidad que tendra la pelí-



En el momento en que estamos redactando estas líneas, estará a punto de realizarse la primera Convención de Manga y Anime en Barcelona Ciudad Condal, a la que esperamos poder asistir. La Convención tendrá lugar el día 22 de Abril. Esperamos que la iniciativa tenga el éxito que se merece, y que pueda repetirse en años venideros. El Manga, de este modo, toma independencia y se convierte en un fenómeno aparte, que se ha visto reflejado en la apertura de librerías especializadas en tebeo japonés, y en la creación de innumerables fancines realizados por aficionados al medio.



**STREET FIGHTER 2: LA SERIE DE TELEVISIÓN**

Justo cuando creias que lo habías visto todo, y por si no tenías bastante con la inefable película del no menos inefable **Van Damme** y del recientemente fallecido **Raul Julia**, surgió la versión animada de *Street Fighter 2*. No es la primera vez que se anima esta serie, pues TOEI, la todopoderosa productora de anime ya lanzó la película hace algunos meses, pero el éxito de la serie ha demostrado ser tan grande, que lo inevitable ha sucedido. Dicha película tendrá un continuación, y no en forma de otra película, sino como serie de televisión, que, semanalmente, llegará a las pequeñas pantallas de los televidentes orientales.

La intención original de los productores es que se trate de una serie larga, de manera que los personajes vayan creciendo y evolucionando como sucede en series tan conocidas por estos lares como *Dragonball*. Ya sabeis cual es la historia. Ryu, Ken, Guile y compañía van dando palos a los que se les ponen por delante y todo eso. Estará dirigida por **Gisaburo Sugii**, quien ya se encargó de la película, lo cual supone un certificado de garantía. Calculo que para el año 2017 podremos verla en nuestros occidentales televisiones.

## TELETIPO

**JAPON: Nuevo O.V.A. de Dragonball. La fusión esperada fusión de Gokuh y Vegita por fín ha sucedido-stop- Marmalade Boy, nueva película basada en el Shojo Manga del mismo Título -stop- Continúa la serie de Televisión de la inefable Tenchi Muyo! -stop- Legend of the Angel of Love, la historia de un chica que es portadora nada menos que del ADN de un angel, basada en el manga publicado por SHOGAKUKAN - -stop- Nuevas aventuras de Lupin en Lupin III, "Get lost,**

DARK HORSE, la alternativa a VIZ en U.S.A. en el asunto del manga, está dispuesta a ser una dura competidora. Tras la conclusión de la obra de **Johji Manabe**, *Caravan Kidd*, la poderosa editorial norteamericana ha recopilado los números del 13 al 16 de otra serie del mismo autor, *Outlanders.* También se prevee la recopilación de los episodios de *3x3 Ojos* que se publicaron en Estados Unidos hace un par de años, y que tan buena respuesta recibieron por parte del público yankee.
*Oh My goddess!* ya va por la segunda parte, y dentro de poco le harán compañia nuevas series, tales como *Domu:a childs dream*,un thriller de **Katsuhiro Otomo**, o la ya famosa *The Legend of Mother Sarah*, con guión del mismo autor y con dibujos de **Nagayasu Takumi**, ayudante de éste.
A todo ello hay que añadirle el lanzamiento de una nueva y prometedora miniserie de tres números titulada *Spirit of Wonder* creada y dibujada por **Kenji Tsuruta**, autor que, a pesar de ser desconocido por los lectores españoles, ha recibido el apoyo del público japonés.



**NUEVO O.V.A. DE GUNDAM**

Gundam es, la madre de las series de robots, género que abarca títulos tan importantes como *Bubblegum Crisis, Macross*. La serie consta de distintas partes, más o menos entrelazadas entre sí, abarcando universos alternativos. En abril se iniciará la emisión en las televisiones japonesas de una nueva parte de la serie, titulada *Gundam Wing*, ambientada en un universo no muy distinto del que se ofrecía en la primera parte de la serie, *Mobile Suit Gundam* (allá por 1979). Las numerosas colonias espaciales de la tierra están gobernadas por una especie de organismo supranacional similar a las naciones unidas, y todo aparenta estar en calma. Pero como no podría ser menos, surgen problemas...
Pues bueno, los amantes de *Gundam* estaran de enhorabuena, porque, no sólo se va a lanzar una nueva entrega de la serie televisiva, sino que también va a ver la luz un nuevo y espectacular O.V.A. Su nombre, *Gundam Platoon Story* (sugerente, ¿no?), y su argumento tomará lugar en la Tierra en el año 0079 (según la cronología de la serie), que viene a ser al final de la guerra de la serie de 1979.
Los diseños del mecha corresponderán a **Kunio Okawara**, quien ya diseñara el primer *Gundam* de todos, el *RX-78*. El director será **Takeyuki Konda**, quien ya tiene experiencia con los robots, por haber sido el responsable de series como *Armored Trooper Votoms*.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH, así se llama la última serie del estudio **Clamp**, cuya historia sigue avanzando. Se sospecha que los problemas de la tierra de Zephir se debe a asuntos amorosos. Todo se debe al hecho de que la princesa Esmeralda y su captor Zagard están enamorados, y la pasión que sienten el uno por el otro interfiere en la armonía del lugar. Las Magic Knights (sí, las del título), deberán intervenir. Excelente trabajo del estudio **Clamp** en la que sin duda es su mejor obra hasta el momento.

**Nostradamus" -stop- D.N.A.2, volumen 2: sobran comentarios sobre esta serie tan anhelada por los lectores españoles -stop- El Hazzard (O.V.A.), del director de Tenchi Muyo!-stop- Lo que más se vende en Japón es Cyber Formula -stop- U.S.A: VEROTIK va a publicar la versión coloreada de Devilman, del mítico Go Nagai -stop- Fatal Fury, "Legend of the hungry wolf", directamente desde el videojuego -stop- Orguss 02, volumen 1, la continuación de la serie de televisión, de esta serie de robots sigue en la misma onda que su predecesora -stop- Guyver volumen 6: ya sabeis de qué va la historia- stop- Por fín versión doblada al inglés de Apleseed, después del sorprendente éxito de la versión subtitulada de la serie de**




## VIZ

Viz continúa deleitando a los amantes del manga en los U.S.A.

Por un lado, está el lanzamiento de dos nuevas novelas gráficas, una de *Battle Angel Alita,* de ***Yukito Kishiro*** y otra de *Bio Booster Armor Guyver, de* **Yoshiki Takaya**. Por otro, sus revistas, *Animerica Vol 3, Nº6,* y la revista antológica de manga *Manga Vizion*, que llega a su cuarto número, con historias de **Rumiko Takahashi**, **Ryoichi Ikegami** y **Kei Kusunoki** (¡casi nada!).

Y, como no, siguen las series regulares tales como la nefasta *Alita*, cuya cuarta parte finaliza ya, la simpática *Ranma*, que ya va nada menos que por la sexta parte, *Urutsei Yatsura* (Lamu o Lum para los amigos), y muchas más: *Sanctuary, Maison Ikkoku*, etc. Lo más digno de mención es el segundo ejemplar de la recientemente incorporada *X/1999*, de **Clamp**, en la que se convierte en la segunda publicación de Shojo Manga realizada por esta editorial después de la conocida Promise.

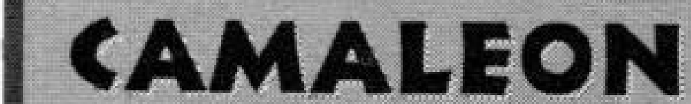
### RANMA ½: CHESTNUTS ROASTING ON AN OPEN FIRE

Un nuevo O.V.A. de *Ranma* será lanzado traducido al ingles por la distribuidora VIZ VIDEO. En él sucederán acontecimiento ya conocidos por los televidentes españoles. Ranma no puede convertirse en chico debido al truco que ha empleado la abuela de Shampoo (Bambú) para obligarle a casarse con esta última. Y entre lío y lío, el debut de Mousse. Ya sabeis de que va el rollo.




BLACK MAGIC M-66, una de las óperas primas de **Masamune Shirow** publicada en España por Norma Editorial ya se puede ver en video (sistema NTSC, por supuesto), doblada al ingles desde el mes de marzo, gracias a la distribuidora U.S. RENDITIONS. Los lectores españoles ya pudieron sentir la tortura que suponía leer su homónima tebeística. Pues bien, con la animación, la cosa mejora, y por fin podremos disfrutar de esta obra de **Masamune Shirow** sin necesidad de recurrir a los habituales barbitúricos.

**Masamune Shirow -stop- Macross Plus 1y2: sorprendentes animaciones hechas por ordenador para esta increible secuela -stop- La versión animada de la segunda parte de Dominion tambien será distribuida en los U.S.A., de mano de MANGA ENTERTAINMENT -stop- Tenchi Muyo: Mihoshi Special. Mihashi es la mejor oficial de la policía intergaláctica, y tiene que resolver un dificil caso -stop- Record of Lodoss War, volumen 1: un obra maestra del género medieval y del anime en general basada en el juego de rol del mismo nombre, que será el deleite de los aficionados a Dungeons and dragons - stop-**



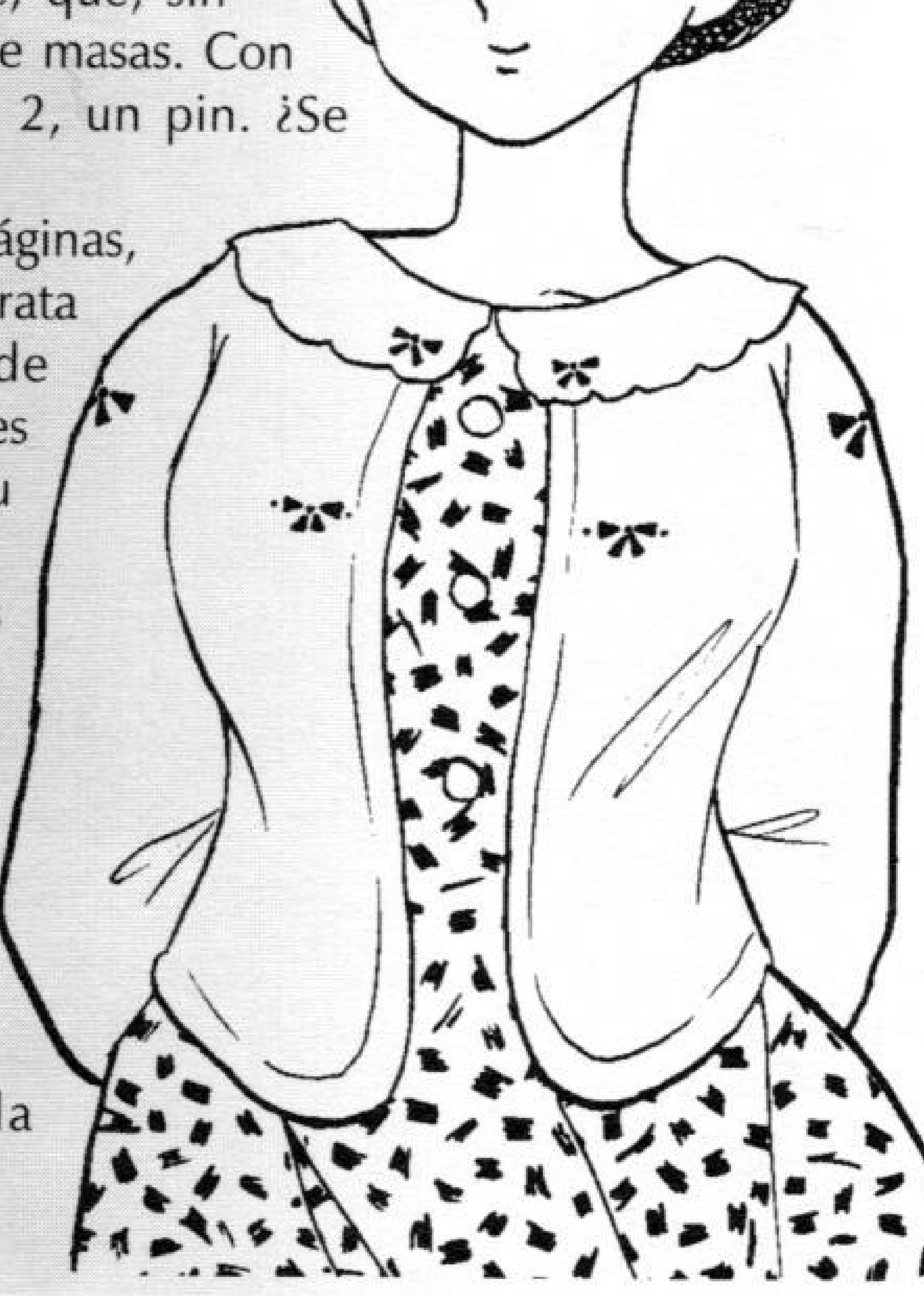
# CHECKLIST: NOVEDADES PARA EL SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA

## PLANETA/DE AGOSTINI

**DRAGONBALL Nº1 y Nº2**, 192 páginas por nada menos que 995 pesetas. Se trata de un reedición de la serie publicada en números sueltos, pero con un formato como el de los tomos japoneses, para el deleite de los otakus más acerrimos, que ya no tendran excusa para no coleccionarse esta serie, que, sin duda, ya se ha convertido en un fenómeno de masas. Con el número 1, una gorra de regalo, y con el 2, un pin. ¿Se puede pedir más?

**DRAGON MILENARIO**, one shot de 176 páginas, que podreis adquirir por unas 1500 pelas. Se trata de una obra del alumno más aventajado de **Masamune Shirow**, **Pure**, a quien los lectores españoles ya conocen por la publicación de su anterior obra, *Pixy Junket*.

**RANMA 1/2, 3ª PARTE**. 40 páginas más cubiertas nos acompañarán durante 10 meses por 250 pestas cada número, narrándonos los acontecimientos que tendrán lugar en la casa de los Tendo, una de las familias más atípicas de Japón, sin duda. Su autora, **Rumiko Takahashi**, ya es conocida por todos vosotros. ¿Qué retorcidas ideas rondarán en esta ocasión la mente de nuestra bienamada **Rumiko**?



## CAMALEON

La editorial que se encarga de publicar el fanzine Neko nos sorprende una vez más con algunas interesantes novedades:

**DRAGONFALL** nº3. Continúan las disparatadas aventuras de los cabezones protagonistas de esta histriónica serie.

**RYU**. Nueva revista de manga hispano. Si os gustó DragonFall, seguro que en esta publicación de diversos autores españoles, encontrareis nuevos homenajes al manga.

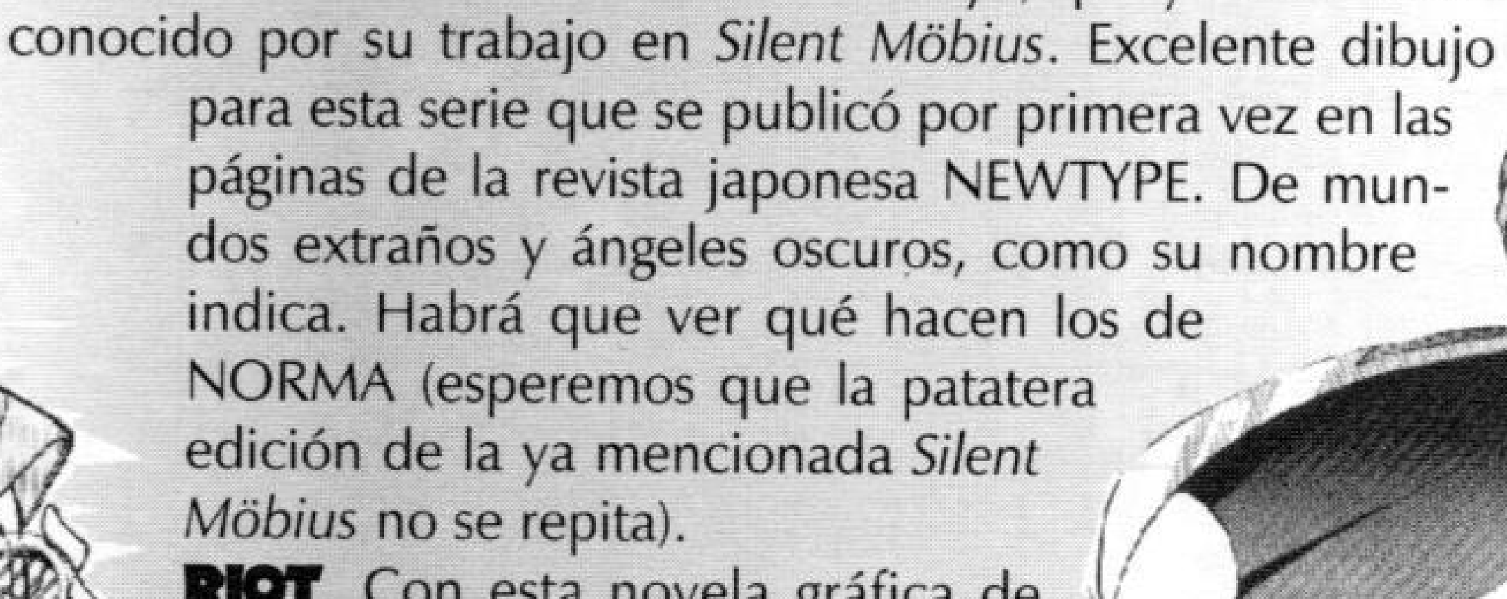
**KAMI SEEDS**. Serie mensual. Carlos Portela y Fernando Iglesias (los autores de Impresiones de la Isla) junto a Victor Rivas, emprenden la aventura de realizar una serie estilo manga mes tras mes.

## EDICIONES B

**AKIRA**. Tomos 34 y 35. Después de largos meses de espera, por fín podremos disfrutar de la continuación de una de las obras cumbres del manga y del cómic en general. Otomo encandiló con su increíble puesta en escena. Más información en este mismo número.

## NORMA

**DARK ANGEL**. Serie regular, de 64 páginas, de la que podremos disfrutar mes tras mes. Su precio, 390 pesetas. Su autor, el fabuloso **Kia Asamiya**, que ya es de sobra conocido por su trabajo en *Silent Möbius*. Excelente dibujo para esta serie que se publicó por primera vez en las páginas de la revista japonesa NEWTYPE. De mundos extraños y ángeles oscuros, como su nombre indica. Habrá que ver qué hacen los de NORMA (esperemos que la patatera edición de la ya mencionada *Silent Möbius* no se repita).



**RIOT**. Con esta novela gráfica de 200 páginas, NORMA intenta introducir en España, con buen criterio, a un autor desconocido por estos lares, **Satoshi Shiki**. Excelente trabajo gráfico del autor en esta obra que pertenece a un género fantástico extraño. Recomendable.

**U-JEUNE**. Por fin parece que va a ver la luz el tan esperado libro de ilustraciones de **U-Jin**, autor cuyo pajillero estilo ya conoceis de sobra. Una advertencia: en las ilustraciones, **U-Jin** suele ser más suavecito que en sus series regulares (tales como *Angel*).



# ÍNDICE




PAG. 10 ORACULO DR. SLUMP

NUES NAVA ATAQ CLÁSI

¡LA SERIE DE PELICUL ESPECTACULAR!. POSIBLE PEDRO GIMENO, DESDE ESTÁ ENTUSIASMADO CO

PAG. 16 VISUAL X- MEN

HAST LLEGA FORT TROS

REBEL SWORD ES UN ADULTA, SERIA, BIEN CO Y ENDIABLADAMENTE EN NIDA. DESCUBRE P

PAG. 34 AKIRA RETURNS

EL MA FIN, P SAR L CONO



Dirección y coordinación: **Jacobo Molins** Edición y distribución: **Imágenes cómics** (tu tienda amiga) en c/ Pelayo-18. 46007 VALENCIA. TEL. (96) 3520573. Diseño y maquetación realizada por **Zebullon Maqueijan**. Colaboran en este número de cualquiera de las más deplorables maneras: **Enrique Corts, Javi Gracia, Jacobo Molins, Pedro Gimeno, Arturo Morales, Marcos Navarro, Felisa Ñonuevo, Jesus Soler. Vicente Cuenca**: sigue trabajando para convertirse en el mejor librero y padre del universo conocido. Asesores logísticos: **Rafa Fonteriz** y **Javi Sanchez OTAKU número 4. Mayo del 95**, es una producción de **Librería Imágenes** realizada por el amor a los problemas. Otaku: La prensa solitaria. OTAKU no comparte, nunca, bueno, o casi nunca, las opiniones expresadas por sus colaboradores y similares. Para cualquier consulta o servicio de prensa, dirigirse a **OTAKU. C/ Pelayo nº18. 46007 VALENCIA**. Todas las ilustraciones y artículos son C de sus autores y respectivas editoriales. OTAKU es una publicación realizada por aficionados al medio sin ningún ánimo o afán de lucro aparente. De nada.


Noticia de última hora: Está a punto de nacer un nuevo Mangaka. Un tal Pitufo Cuenca III verá la luz próximamente. Le deseamos a la pareja librera un feliz desenlace de los acontecimientos, y que el crío crezca deprisa para que pueda escribir artículos en el Otaku siguiente. De hecho, lo exigimos.

# OTAKU Nº4

RO QUERIDO MARCOS
RO LA EMPRENDE, EN UN
E DE NOSTALGIA, CON UN
O TORIYAMA



S MÁS
ENTE.
IEGO,
ELLA

PAG. 12

## PATLABOR MOBILE POLICE



JAPON TUVIERON QUE
LOS HOMBRES-X. POR
IA, MANDAMOS A NUES-
PIAS TRAS SUS PASOS

SERIE
ADA,
RETE-
QUÉ

PAG. 28

## REBEL SWORD



A FINAL, AL FIN. EL
FIN. ES HORA DE REVI-
BRA QUE NOS DIO A
EL MANGA

## Y ADEMÁS:

1 PORTADA: PATLABOR
3 EDITORIAL: JACOBO DIXIT
4 NOTICIAS
18 COMIC: ENRIQUE CORTS
22 POSTER: DRAGON BALL
30 RESEÑAS MANGA: GAMMA, JO-JO, ORION
33 MONDO CD'S: 3X3 OJOS
38 RESEÑAS ANIME: GOLGO 13, RIDING BEAN, CITY HUNTER
41 FROM THE CRADDLE
42 CORREO
44 FRIENDLY ADS

# EL ORACULO ELECTRONICO

### Guía patatero-televisiva de anime y adyacentes.

# DR. SLUMP

## Qué tiempos aquellos...

Aún recuerdo allá por el año 89, una serie extraña, graciosa... Y recuerdo aquel dibujo tan pintoresco, aquellos colores tan vivos, aquella niña de tan extraordinaria fuerza, y esos episodios que tanto me encandilaban frente a mi televisor... Era el Dr. Slump, uno de los animes pioneros en España junto con Dragon Ball y otros tantos.

Llegó con una tímida acogida, pocos eran sus fans, pero años después la gente recordó, y acudían gratos recuerdos a sus mentes, de una serie infantil pero amena, simple pero divertida. Y las personas rememoraban cómo el Dr. Sembei creó a una niña de colosal potencia, un robot amigable, de gran carisma, que a todos divertía con sus travesuras. Y la audiencia reía, reía con el magnífico "supermán come ciruelas", el malvado Dr. Mashirito, la pérfida Akane, la hermosa Midori Yamabuki, los artefactos parlantes, los viajes espaciales, las travesías en el tiempo, y otras tantas cosas difíciles de enumerar...




Cada capítulo era distinto, imprevisible, pero sobre todo, divertido. A través de los episodios, Arale y compañía mostraban un pueblo perfectamente detallado, un pueblo de ensueño, en un tiempo a caballo entre el medievo y el futuro, un pueblo variado en personajes, de diferentes comportamientos, extravagantes pero entrañables.

Era una serie cambiante, apareció un compañero para Arale, Gazira, al que luego se uniría su hermano gemelo. Llegó el mejor amigo de la niña robot, Ubukuman el inocente; se marcharon el príncipe de los traseros y su remilgado servidor. Todo cambió, vino Turbo, fruto del ansiado amor de Sembei por Midori, dotado por unos alienígenas de poderes sobrenaturales, que ayudarían a su padre a crear más y más inventos...




Pero era... capítulos, por
fín, un... el carpeta-
zo, a... ones de
much... n espe-
ranc... llegó.
Alg... amigos
de v... ya no
eran ... do, se
habían ... ro dibu-
jo, eran ... s que en
algún lu... en una
recono... gos, y
junto ... s en
un... ntos
p...

Y ... e de
aque... nyama?,
¿y que... n llevado
en hora...
Ya no...
vol... ni Dr.




Slump, pese a que lo disfracen, le pongan colorines al blanquinegro, o tenga los mismos personajes, todo seguirá siendo una parodia barata de lo que fue una buena serie, una serie que me gustaba.

Mis graciosos dibujos, mis vivos colores, mis alegres músicas, mis divertidos guiones, mis queridos tópicos... Un recuerdo, un bonito recuerdo.
Y todo esto, señoras y señores, era el Dr. Slump.

**Marcos "Yushura" Navarro**



# QUE ES MOBILE POLICE PATLABOR

Al principio de la década de los 90 (recordemos que Patlabor surgió en 1.983), a causa del efecto invernadero el hielo de las zonas polares se fue derritiendo poco a poco. Esto provocó la subida del nivel del mar, causando graduales inundaciones en numerosas ciudades costeras. Una de esas ciudades era, naturalmente, Tôkyô. En todo el mundo se elaboraron planes de contención al estilo de los Países Bajos, pero el mayor y más ambicioso de todos fue el Proyecto Babylon. Con él se pretendía, además de contener las aguas, ganar terreno al mar, dando cabida de esa forma a edificaciones para unos cinco millones de personas, según los ingenieros. La estrategia para conseguirlo: construir una cadena de muros de contención a lo largo de la costa de Tôkyô. Las herramientas para fabricarlos: los robots de trabajo (Labors, como les llamaremos en adelante).

Los Labors entraron en acción al comienzo del desarrollo práctico del proyecto. Gracias a su avanzada tecnología, estos trabajadores gigantes eran capaces de hacer el trabajo de cientos de hombres en menos tiempo y con menos coste, elementos ambos que resultaron fundamentales en la decisión de elegirlos para el proyecto. Aunque los primeros resultaron caros y primitivos, al poco tiempo se hizo común verlos por las calles de Tôkyô. Y no tardaron en engendrar problemas. En poco tiempo estuvieron disponibles para el público, con lo que los criminales y los terroristas vieron en ellos material útil para sus fechorías.

Alrededor del año 95, el número de incidentes causados por Labors había crecido tanto que la policía decidió adquirir sus propios robots para combatirlos. El primero de ellos, el MPL-96 Asuka, fue puesto en servicio en Octubre de 1.996, seguido por el MPL-97s Python, un Labor antidisturbios. Dichas máquinas sólo eran usadas por policías especializados en crímenes relacionados con Labors.

En 1.998, el modelo Asuka fue declarado obsoleto incluso por los propios fabricantes. En Abril, Industrias Pesadas Shinohara distribuyó una serie limitada de robots diseñados para la policía, los robots Labor de patrulla o Patlabor, como pronto fueron conocidos. El modelo AV-98 Ingram se puso en servicio en la Sección Segunda de la División de Vehículos Especiales, o SVD. Pronto le siguieron otros tipos como el AV-X0 Tipo Cero y el AV-02 Variant.

Todo esto es Mobile Police Patlabor. Masami Yûki pretendía crear una buena historia de robots gigantes, y es obvio que lo consiguió. Mediante este brillante guión esquivó los defectos de sus contemporáneos, que a la sazón eran Macross y Gundam, pro-



porcionando una historia que además de ser coherente, era creíble (el efecto invernadero está provocando día a día el fenómeno mencionado; sólo exageró un poco en las fechas) dando con ella a los robots un carácter más "humano", y creando una relación coherente causa-consecuencia que añade credibilidad al guión, también en favor del realismo.



Esta última palabra, "Realismo", resume el espíritu con que se abordó la serie. Los Labors son máquinas manejadas por humanos que se averían con frecuencia (de hecho, máquinas tan complicadas como esas necesitan constante reparación) e incluso resultan eficaces sólo hasta cierto punto, porque los fabricantes tampoco son perfectos. Y aún hay más. Puesto que la SVD es un cuerpo caro de mantener, el entorno en el que se les sitúa es el de más bajo coste posible para equilibrar el presupuesto. El restaurante más cercano está a cuarenta minutos en coche. Los miembros de la Sección Segunda buscan soluciones más cómodas y deciden cultivar sus propias verduras, criar sus propios pollos y pescar su propio pescado.

Patlabor no debe ser considerada como una serie de acción sobre robots, aunque no deje de tener robots antropomorfos que adoptan posturas humanas. Por contra, está hecha para los amantes de la buena animación y de la ciencia-ficción de calidad.

Y hablando de calidad, éste es otro término que define tanto la serie como la película. Y es que no se han escatimado tampoco medios humanos en la producción. El diseño de personajes es obra de Akemi Takada (Kimagure Orange Road); el de los robots ha corrido a cargo de Yutaka Isubushi (Aura Battler Dunbine), y la





música, considerada por muchos como una obra maestra de las bandas sonoras, está compuesta por el conocido Kenji Kawai. También han participado Shoshi Kawamori (SDF Macross) y Hajime Katoki (Gundam 0083, V-Gundam).

Dos películas han sido producidas sobre Patlabor hasta la fecha. La primera es una obra maestra del anime japonés; la segunda, mejor. Hay ciertos cambios en la situación de la Sección Segunda respecto a la serie, resultado simplemente de la evolución en el tiempo. En la primera película la acción se desarrolla en el año 1.999; en la segunda, en el 2.002. A quienes vayan directamente a ver la segunda debemos advertirles que se basa en gran parte en hechos ocurridos en la primera, por lo que no entenderán mucho si no han visto ésta. Desde luego, os aseguramos que merece la pena ver las dos.

**La segunda película.**

En el año 1.999, un Labor de la ONU venció a una tropa guerrillera del sudeste de Asia. Sólo sobrevivió una persona, el comandante de la unidad Yukihito Tsuge, quien juró vengar a sus hombres, preparando un golpe de Estado al gobierno japonés durante los siguientes tres años.

Así, en el 2.002, comienza el golpe. El plan, cuidadosamente urdido, comienza por desestabilizar la estructura militar y gubernamental. Un ataque al centro de Tôkyô consigue aislarlo por completo, siendo cortadas para ello todas las comunicaciones de radio y televisión e inutilizando las estaciones de ferrocarril y los puentes de acceso. Para asegurar que todo vaya bien, todas las instalaciones de la policía son también inmovilizadas, incluyendo los Labors de la Sección Segunda, mediante ataques con helicópteros Hellhound, apoyados por dirigibles equipados con contramedidas electrónicas anti-misiles. Su único fallo fue subestimar la capacidad de lucha de la Sección Segunda y su voluntad para poner toda la carne en el asador.

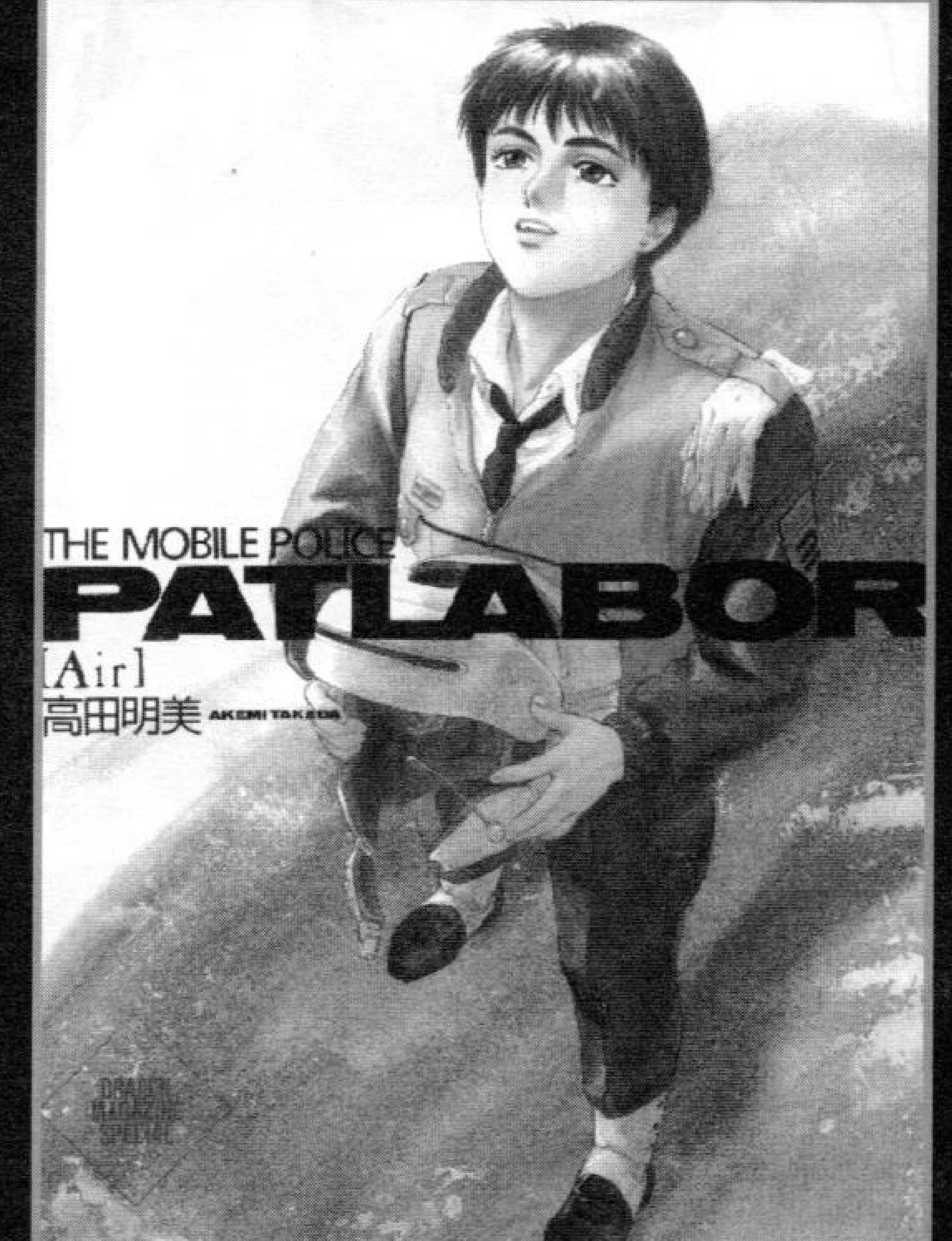
Suena prometedor, ¿eh?... Pero por ahora no hay más remedio que esperar a que alguna editorial de anime se anime, valga la redundancia, a editarla, porque de momento no existe una versión en castellano.

**Pedro Gimeno**

# Fichas de los Patlabors

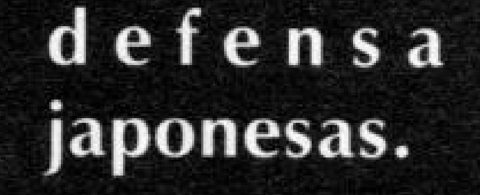
Shinohara AV-98 Ingram. Es el primer modelo de patrulla especializado que tuvo al alcance la Sección Segunda, y como tal quedó obsoleto tras la aparición del AV-02 Variant.

Shinohara AV-02 Ingram Variant. Lo último en tecnología Labor para la policía. El sistema de control fue actualizado con la versión 0.98 "beta" del HOS (Hyper Operating System), y tiene reforzada la cabina y la zona del torso.




Shinohara AV-02 Variant versión Entrenamiento. Se usa en la escuela de Labors de la policía, para entrenar a los futuros pilotos. La diferencia con la versión 100% operativa es que le faltan gran cantidad de controles y scanners, caros de producir e innecesarios para entrenar.

Hannibal tipo 97. Uno de los modelos de Labor más pesados, el Hannibal se usa tanto por las tropas de la ONU como por las fuerzas de defensa japonesas.






Este es el tipo de villanos que siguen a nuestros héroes a donde haga falta: A Japón, si es necesario. Mr. Sinister no se ve afectado por la movilidad laboral.

# LA PATRUL

Os lo anunciábamos en nuestro númer
mostrábais incrédulos: Pues bien, pa
cortan un pelo. Aquí teneis la versión r
los japos han podido hacerlo, ¿Por qu



Esta chica nos gusta, qué le vamos a hacer. La buena de Jubilee tiene, además, ascendentes orientales, así que miel sobre hojuelas.



Lo de Lobi es punto y aparte. Este hablaba ya japonés antes de que lo dibujasen de esa manera. Tuvo novia nipona y se pasea por allí cada dos por tres. Vamos, que para él es como estar por casa.

La panda en pleno: Obsérvese el delicado aspecto púber de pícara, tan a la moda por el sol naciente. Y el aspecto de mostrenco de Gámbito, que cada día parece más y más Mickey Rourke, hasta en la falta de higiene.

# LA NIPONA

o anterior, pero algunos de vosotros os
a que veais que en japónlandia no se
asgada de los super-yankees X-Men. Si
é no unos X-Men a la española?,¿eh?.



Aquí lo tenemos: El Rey del Mambo. El Clint Eastwood de los comic books. ¿Cómo deberíamos llamarle ahora?, ¿el Toshiro Mifune del manga?. Sea como sea, sigue luciendo su palmito de número uno



A esta mujer cada día la soportamos menos. Y desde que se casó con el soso de Cyclops, ya es el colmo. Como curiosidad, el que quiera seguir la boda a fondo, debe saber que también hubo versión japonesa del evento.



A esto es a lo que se le llama un "líder aburrido". Cíclope, mal que nos pese, sigue dando órdenes hasta en Japonés

# BORDER LINES



¡EH, KURAMA! ¡QUE TENGAS SUERTE!

HOKUMEI HIGH SCHOOL
←EXIT

SI, LE VA A HACER FALTA.



LA VERDAD ES QUE NO TENGO NI IDEA DE LO QUE HAN QUERIDO DECIR ESAS DOS...

HOKUMEI HIGH SCHOO

¡A LO MEJOR ES QUE LES GUSTO!...

FLISH!

AUNQUE DESPUÉS DE LO QUE LE HICE A HINAKO NO PARECÍA MUY CONTENTA CONMIGO...

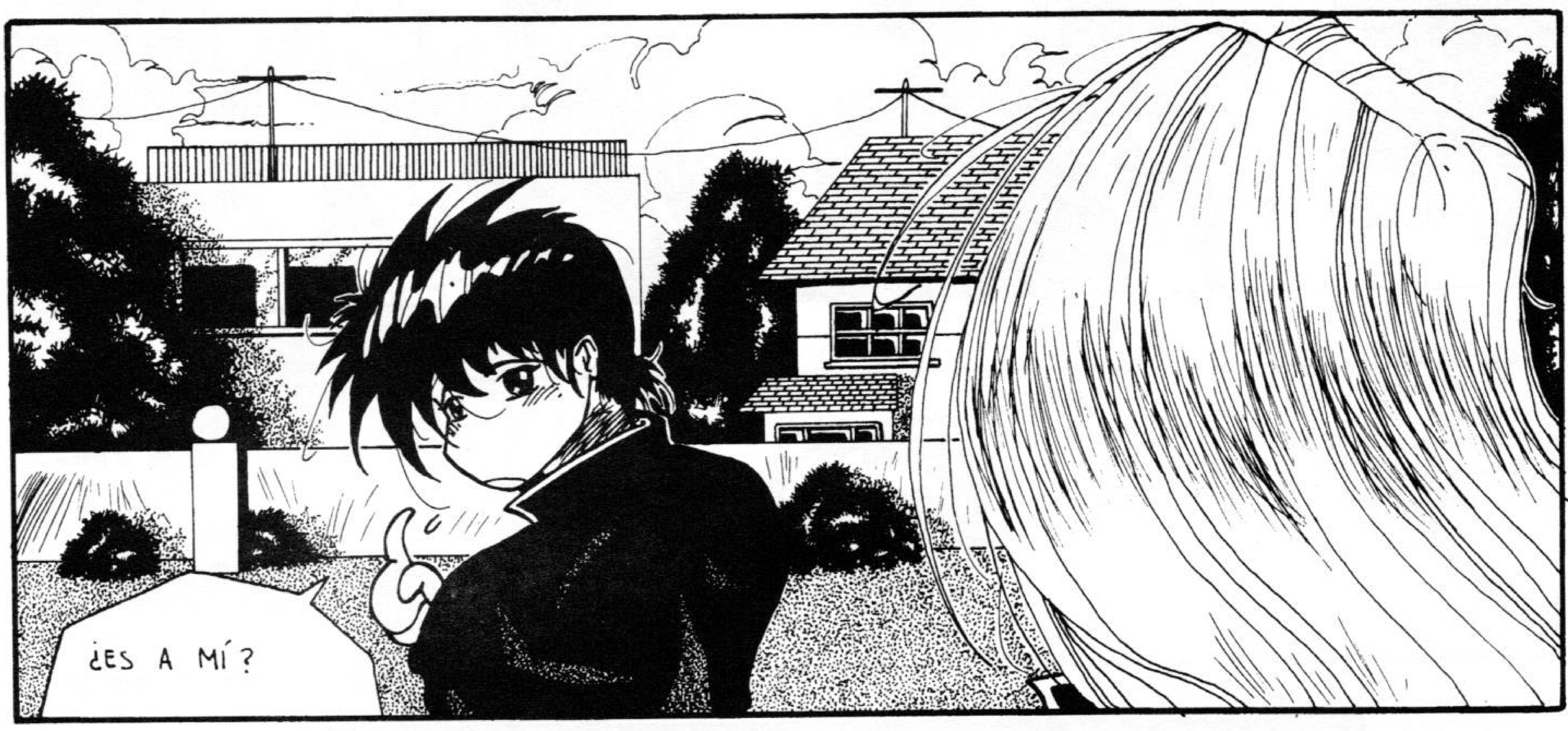
JIA JIA

¡¡DEVUÉLVEME MI SUJETADOR AHORA MISMO, GAMBERRO!!

THANKS BY THE HAMMER, TSUKASA

¡EN FIN! ¡NO HAY QUIEN ENTIENDA A LAS MUJ

¡EY PERVERTIDO!

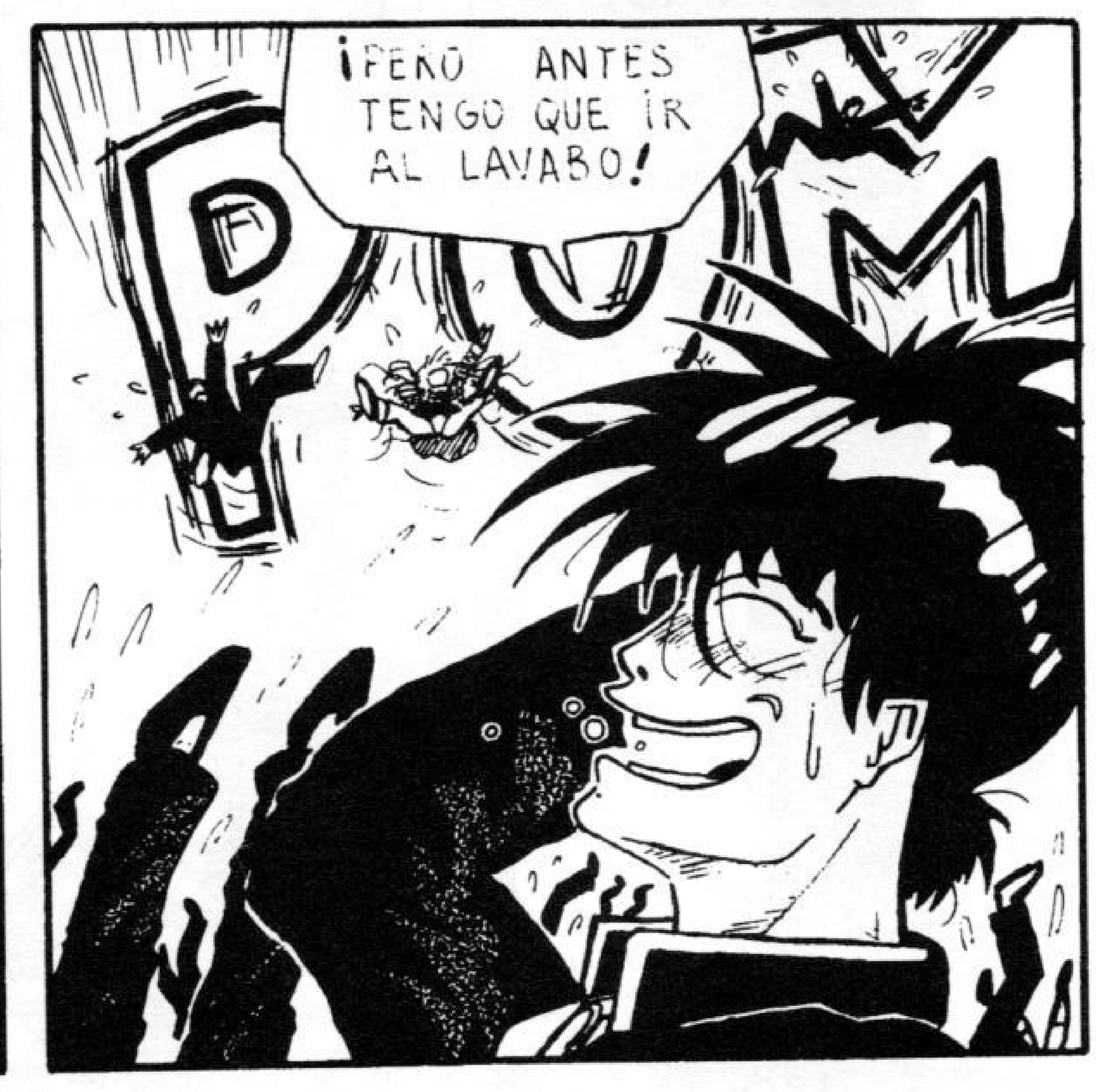



VEO QUE HAS ACUDIDO A NUESTRA CITA.


¡OH, NO! ¡ES SHUICHÍ! ¡CLARO! ¡QUEDÉ CON ÉL A LA ENTRADA DEL INSTITUTO PARA PELEAR!


¡MIERDA! ¡SI NO LE HUBIERA ROBADO LA ROPA INTERIOR A SU HERMANA!...
¡QUÉ MALA SUERTE!


¡EH! ¿EMPEZAMOS YA O QUÉ?
ER... S-SI ¡YA VOY!


¡PERO ANTES TENGO QUE IR AL LAVABO!


¡¡PUES A QUÉ @#*☠ ESPERAAAS!!
¡CARAY! ¡QUÉ CABEZA TAN GRANDE!


HMMM... ESPERO QUE NO SEA UNA EXCUSA PARA LARGARSE. LA VERDAD ES QUE NO ME FÍO NADA DE ÉL.


?
¡HEY! ¡DE REPENTE EL CIELO SE HA VUELTO OSCURO!
SÍ
¡PERO SI SON LAS 9 DE LA MAÑANA!


¡Y AHORA TODO VUELVE A SER NORMAL!
¡QUE COSA TAN RARA!

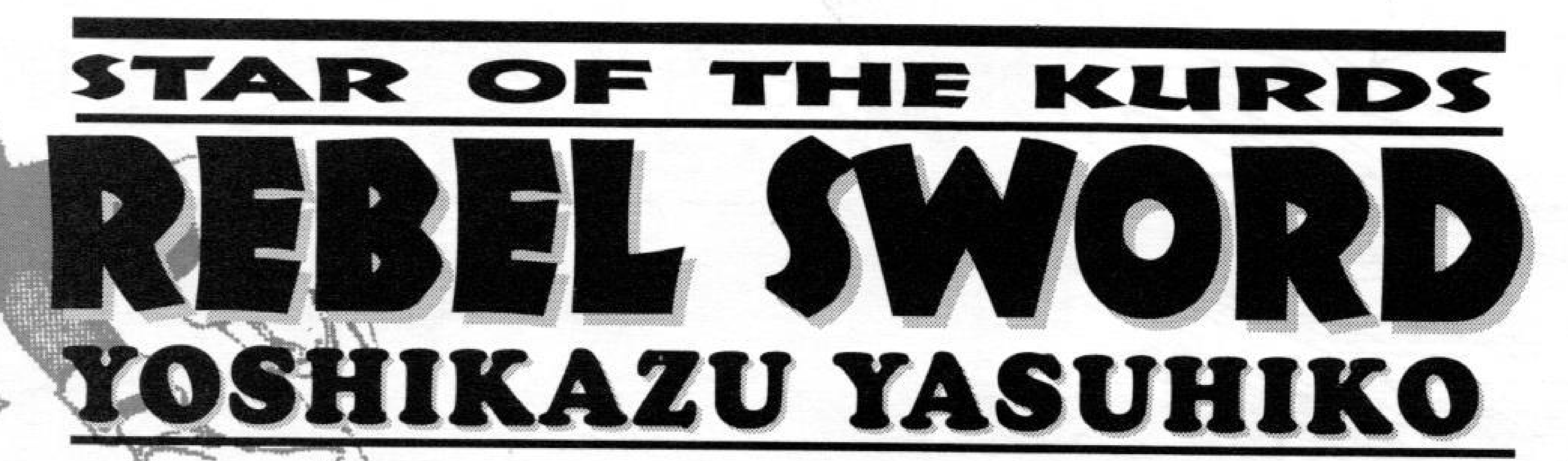

¡BUENO!... ¡AQUÍ ESTOY!


¡VAYA! ¡SINCERA-MENTE, NO PENSABA QUE FUERAS A VOLVER...!
...PERO COMO LO HAS HECHO...


...¡APRO-VECHA-RÉ!
FLAS!
TA DAA.!
ESTE TÍO...


¡Y AHORA PREPARATE!


..PORQUE TE VOYA DESTRO-ZAR!
AAAH!
THUP!
!
ZA!
WAM!
SWSH!
SWSH!
SWSH!
¡UY...!
¿MI NARIZ?
¡UY...!
?
ZASH!
THUM!
¡OOH, SIIIII! ¡LA TIERRA DE VER-DAD ES REDONDAaaaa
SHIIIUUUU...
¡VAYA! ¡MENUDA PALIZA!
OYE, ¿QUÉ SERÁN ESAS 7 BOLAS QUE LLEVA EN LA MANO?
END



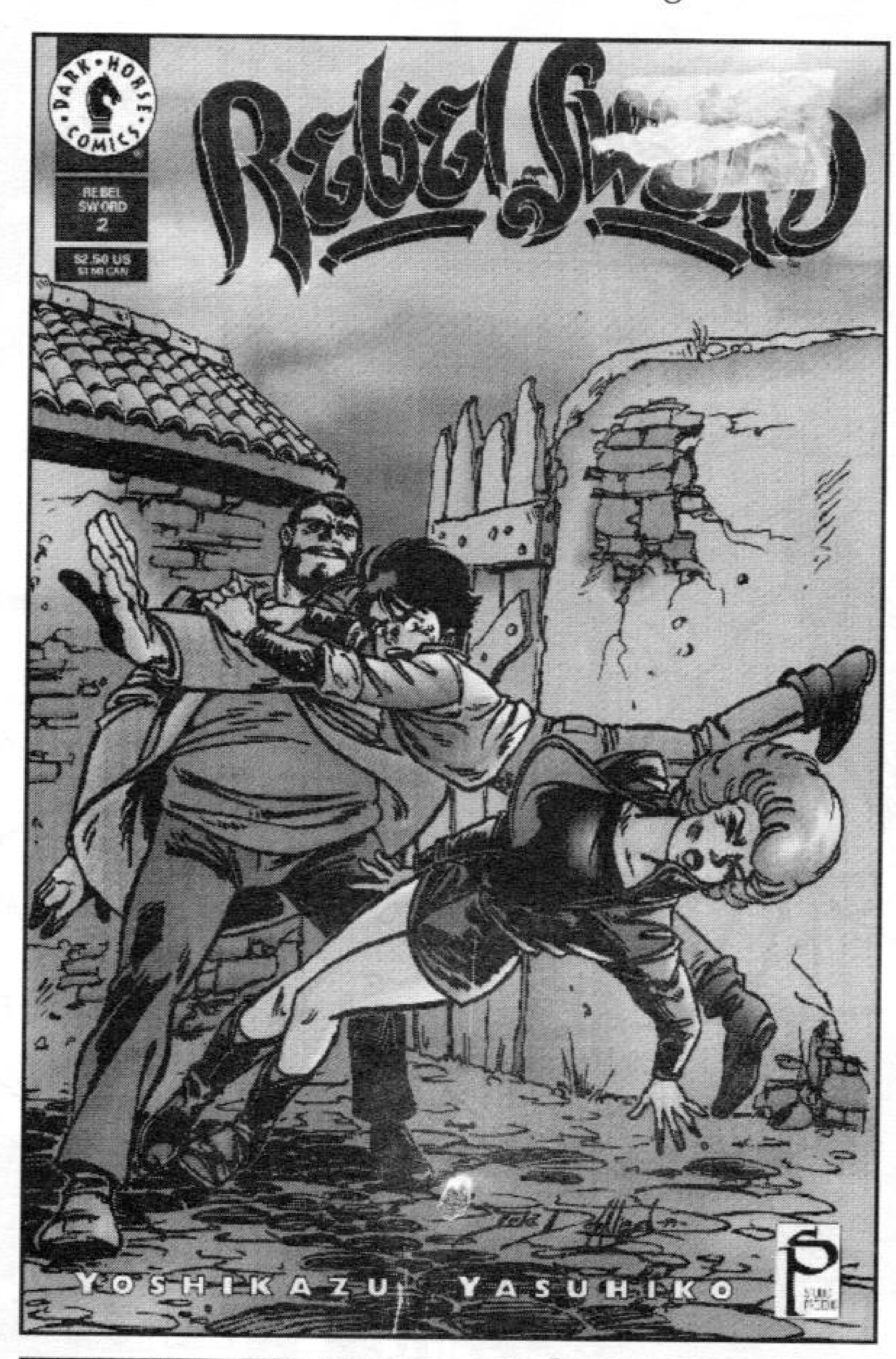
## STAR OF THE KURDS

# REBEL SWORD

## YOSHIKAZU YASUHIKO

Imaginemos un territorio llamado el Kurdistán. Un lugar donde la raza Kurda habita desde tiempos inmemoriales. Este territorio está dividido desde hace incontables años en varias zonas, cada una de ellas controlada por diferentes países. Entre estos países se cuenta Turquía, que se enfrenta a los kurdos con ferocidad, al temerles por su carácter combativo y sus ansias de independencia.

Bonita historia para un guión ¿eh?.Desgraciadamente, las historias a veces son más reales de lo que imaginamos. Con acercarnos a los periódicos encontraremos que el tema del pueblo Kurdo está ahora más vivo que nunca, con los turcos cometiendo tremendos genocidios entre una población que lo único que ha reclamado desde siempre es una independencia sobradamente legitimada por su historia, su identidad y sus costumbres.Por eso me ha sorprendido tan gratamente el trabajo de Yoshikazu Yasuhiko en Rebel Sword (la Estrella de los Kurdos). El trabajo de Yasuhiko está basado en una historia real, bastante bien documentado en sus localizaciones y preocupado por crear una atmósfera creíble. Las desventuras del joven Jiro (hijo de un explorador japonés y de una mujer de origen kurdo) transcurren entre la indefensión y la brutalidad que contempla, en una historia plagada de dinamismo y narrada con suficiente distanciamiento. Escrito en 1984 durante la guerra Irán-Irak, esta historia sigue teniendo absoluta vigencia once años después, a la vista de las persecuciones que los Kurdos siguen viviendo. Yasuhiko aprovechó un viaje por el mediterráneo para escoger las localizaciones y el diseño de los personajes, algo que viene siendo habitual en la mayoría de sus obras. A pesar de todo, tampoco debemos creer en la absoluta fidelidad a la realidad: Muchos de los personajes utilizan nombres occideentales, y puede que algunos de los lugares donde transcurre la historia no sean totalmente reales.



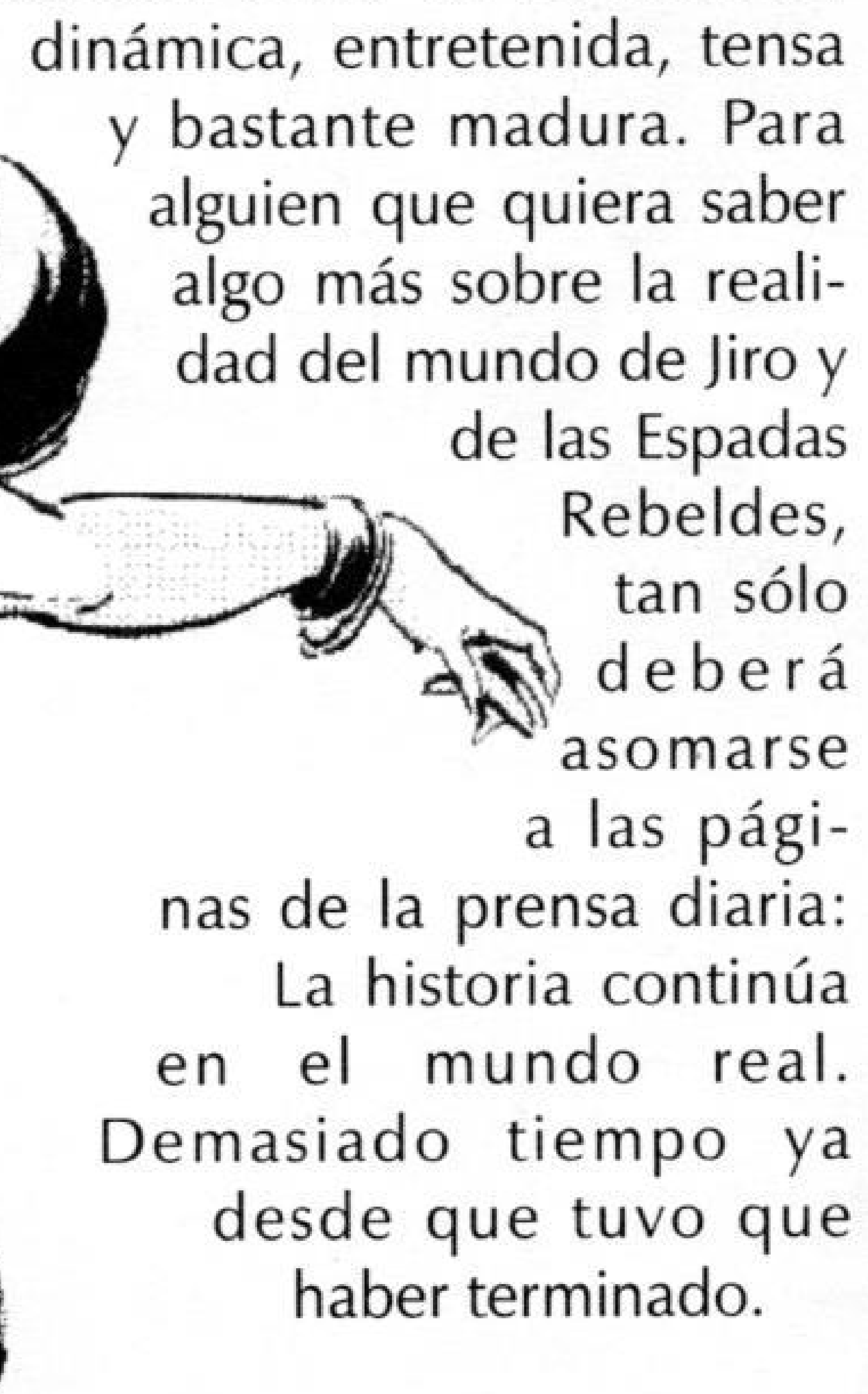

El argumento: Jiro viaja a Turquía para reencontrarse con su madre (no, no: Esto no es Marco, ni muchísimo menos). Al llegar, encuentra a una mujer que supuestamente se le presenta como ella: Bailarina en antros de mala muerte y drogadicta, prácticamente deshauciada., incapaz de pronunciar una sola palabra de afecto al reencontrarse con su prsunto hijo. Junto a ella, un hombre, Kasim, rudo y sanguinario, probable líder de la rebelión kurda. Un complejo entramado de casualidades y propósitos llevarán a Jiro hasta el mismo centro del kurdistán, donde le espera un destino que él no desea en absoluto: Convertirse en la nueva Estrella de los kurdos.

El pueblo kurdo es representado como iletrado, violento y pendenciero, pobre y escondido en los refugios que los cristianos utilizaron al principio de nuestra era para huir de la persecución romana. Jiro, que se ha visto envuelto en esta trama sin desearlo, toma la actitud lógica en estos casos: Su único deseo es escapar de todo aquel embrollo, a toda costa. En ello le ayudará la joven Lira, el único personaje gratuito en toda esta historia. El destino de ambos se verá a partir de este momento unido sin remedio.




# Rebel Sword

Yasuhiko ha huido de los golpes de efecto tan típicos en este tipo de obras. La ambigüedad de los personajes los hace suficientemente atractivos: Las legítimas reclamaciones de los Kurdos no ocultan sus bárbaras costumbres. Jiro no es el heróico Kaneda de Akira: Su personaje es decidido y valiente, pero se ve sometido a fuerzas que escapan a su alcance, en un mundo de adultos que hablan de algo mortalmente serio: Su derecho a ser libres a cualquier precio, incluida la muerte El dibujo (para aquellos que no conozcais obras anteriores suyas, como Arion), es sobrio y expresivo, a menudo limitado a simples pinceladas de tremenda gestualidad. Tampoco en esto hace concesiones a la galería. La narración se resuelve con un montaje de página denso, apropiado para la atmósfera que se narra, plagado de silencios, buscando la expresividad a través de las miradas, los encuentros y los desencuentros, de las dudas y de las obsesiones de los personajes.



Para cualquiera que no quiera saber cosas como áreas de exclusión, segregación étnica, inquietudes independentistas y genocidio de un pueblo, esta obra funcionará de todos modos como una excelente serie de aventuras, dinámica, entretenida, tensa y bastante madura. Para alguien que quiera saber algo más sobre la realidad del mundo de Jiro y de las Espadas Rebeldes, tan sólo deberá asomarse a las páginas de la prensa diaria: La historia continúa en el mundo real. Demasiado tiempo ya desde que tuvo que haber terminado.

**Arturo Morales**





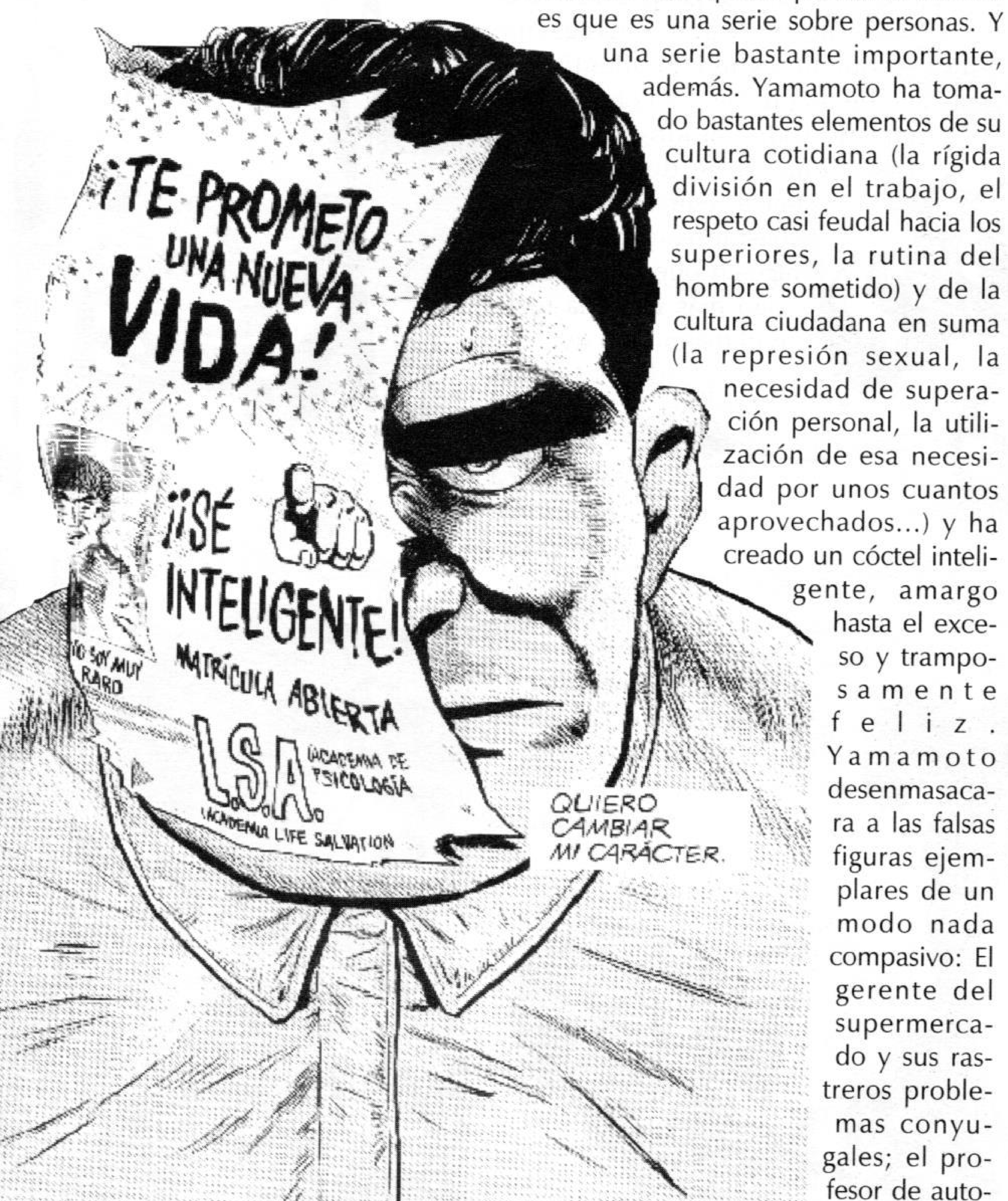
## RESEÑAS MANGA

# GAMMA

## YASUHITO YAMAMOTO

Ni la portada ni la publicidad con los que se ha intentado promocionar este manga se ajustan a la realidad de los hechos: Gamma no es una comedia en el sentido estricto de la palabra. No se trata de descacharrarse con cada una de las historias que nos plantea Mr. Yamamoto. Y tampoco es Gamma el animal de bellota que podemos imaginar al contemplar su feo rostro en la portada.

Al contrario. La sorpresa que causa Gamma es que es una serie sobre personas. Y una serie bastante importante, además. Yamamoto ha tomado bastantes elementos de su cultura cotidiana (la rígida división en el trabajo, el respeto casi feudal hacia los superiores, la rutina del hombre sometido) y de la cultura ciudadana en suma (la represión sexual, la necesidad de superación personal, la utilización de esa necesidad por unos cuantos aprovechados...) y ha creado un cóctel inteligente, amargo hasta el exceso y tramposamente feliz. Yamamoto desenmascara a las falsas figuras ejemplares de un modo nada compasivo: El gerente del supermercado y sus rastreros problemas conyugales; el profesor de autoconocimiento y su poco ortodoxo modo de vida... Todos acaban siendo exprimidos por la máquina de apisonar que es el ojo de Yamamoto.




Decir que Gamma es una obra tierna, desenmascaradora y comprometidamente contemporánea es hablar muy a favor del trabajo de este desconocido dibujante que se ha preocupado por mirar a su alrededor. Norma editorial se debe apuntar un tanto en su favor con este trabajo tan poco convencional, que posiblemente no acabe calando entre el público, pero que merece calificarse como una obra de sobrados méritos.

**Arturo Morales**





RESEÑAS MANGA

# JO-JO

## HIROIKO ARAKI

¿Recordáis *Baoh*? ¿Aquel manga que mezclaba la ciencia-ficción con la más cruda violencia y un dibujo que convertiría a **Masami Kurumada** (Mr. *Caballeros del Zodíaco*) en un "Artista Hot"?. Pues olvidaos por completo de ella porque aquí llega el nuevo **Hiroiko Araki** con una de las obras, en estos momentos, más populares en el imperio del manga: JO-JO'S BIZARRE ADVENTURES.




Actualmente sigue publicándose en el "desconocido" SHONEN JUMP (superando en éxito a series que han pasado tan "desapercibidas" en este país como *Dragonball*), abarcando ya unos 40 tomitos de nada.

La historia mezcla los más exagerados combates con un surrealismo impresionante (lo que se hace notar en, por ejemplo, su diseño de personajes). Niños cuyo rostro se convierte en papel de periódicos, personas que se abren como flores... Todo es posible en las "extrañas aventuras" de Jo Jo.

Parece que el señor **Araki** tomó clases de dibujo en el tiempo libre que le quedó entre *Baoh* y *Jojo*, y despues de haberlas aprobado, resurgió con un personalísimo estilo que, o te entusiasma, o te dedicas a enviarle cartas-bomba a su casa. Su obra contiene, según su confesión personal, elementos tomados de la cultura occidental y sobre todo del cine americano. Tan sólo hay que contemplar las viñetas que os ofrecemos para ver que el look de los personajes no es el convencional en los tebeos nipones.

Hará cosa de año y medio aparecieron 6 OVAS de *Jojo*, con una calidad tan alta como su precio (con que imaginaros lo que os puede costar traerlos de importación).

En definitiva, un manga recomendado para todos aquellos que busquen algo más que ojos grandes y nenas ligeritas de ropa en el irregular mundo del cómic japonés (¿Hay alguien?).

**Studio Tiger**

# RESEÑAS MANGA

# ORION

## MASAMUNE SHIROW



Tiempo ha, la editorial PLANETA DE AGOSTINI anunciaba, junto con *Appleseed* y *Patrulla Especial Ghost*, otra obra de inminente aparición: la desde entonces tan llevada y traída *Orión*. Al fin llegó, tras más o menos un año de espera, el pasado Enero. Llegó..., pero cómo llegó. ¿La impresión es así de mala, vino así de "fabrica", o son cosas mías?; ni se sabe.

El caso es que España conoce ya el penùltimo universo creado por la retorcida mente creadora del maestro japonés del pin-up, cuyo guión, pese a ser relativamente entendible al lado de obras como *Patrulla Especial Ghost*, no escapa a las garras del típico estilo shiroviano: estrambóticas situaciones, diálogos metafísicos y léxico abstruso; cosas que, junto con las innumerables aclaraciones al margen, no hacen sino dificultar la lectura. Se suma a ello la pésima narrativa ya característica en los trabajos de **Shirow**; ora dos páginas vacías de acción y contenido, ora una o dos viñetas en las que condensa lo que más espacio necesita.

Fantasía, magia, mitología y un chascarrillo tras otro..., constantes de un manga que el autor parece haber hecho por pura diversión, o para no traspasar las fronteras del país nipón, debido a la temática y a esos detalles que nos pueden resultar en extremo desconocidos.

*Orión* comienza además con la hasta la saciedad repetida historia del vasto imperio, sus dictatoriales leyes y oscuros cultos (que tan pocas veces ha gozado de la originalidad de *Star Wars*), para continuar con espíritus que despiertan con sagrados y espectaculares rituales.

En fin, sólo para incondicionales de **Masamune Shirow**, y ahí queda eso.

**Javi Gracia**



# RESEÑAS CD'S

# 3X3 OJOS

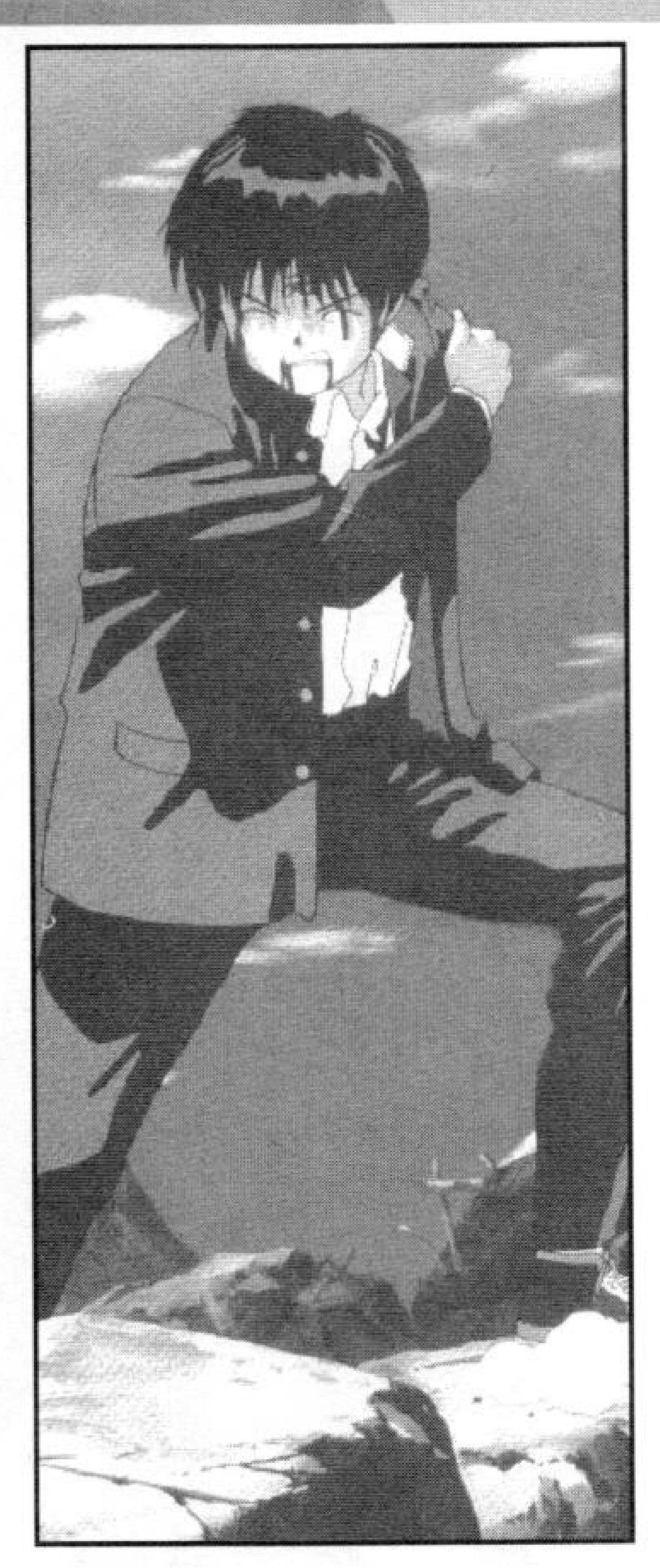
## YUZO TAKADA

**Una música de película. (O de OVA para ser exactos).**

Ante todo decir que la adquisición del CD vino porque un servidor buscaba las músicas de fondo y los efectos de sonido (también llamados BGM o BackGround Music), existentes en los ovas de *3x3 EYES* (o SAZAN EYES), por lo cual me decepciono en un primer momento, ya que el CD parecía estar ocupado únicamente por canciones que no parecían tener nada que ver con la música original, pero imaginaos mi sorpresa al darme cuenta que de las 12 "canciones" (por que ese es el nº de canciones) tan solo 5 eran canciones, ya que salteadas entre las canciones parecen haber historias cortas narradas como si se tratara de la radio de lo mas variopinto, por ejemplo en una de ellas que corresponde al la posición nº 6 de CD se nos narra un fragmento de cenicienta, con las voces de los personajes de la serie, haciendo Yakumo (el protagonista de la serie) de príncipe y Pai de cenicienta, de tal modo que nos narran el fragmento en el cual cenicienta se tiene que ir porque son las doce, todo esto con musiquillas y efectos de sonido como un novelón radiofónico, lo que tiene bastante gracia, en otro de estos "cuentos" (el que se encuentra en la 8ª posición) me ha parecido reconocer un trozo de Heidi (si no me equivoco) con Pai haciendo de Heidi (y llamándose Paiji en lugar de Heidi) y con Yakumo haciendo de Pedro, todo esto amenizado con balidos de ovejas de fondo y los ladridos del perro de Heidi (unos ladridos bastante graciosos, ya que no son de perro sino de persona) a Pedro, pero eso no es lo mejor ya que llega a parecer que Pai y Yakumo estén actuando e incluso Pai se llega a equivocar y llama Pedro por el nombre de Yakumo, e incluso llegamos a oír como se corrige a si misma, todo esto contado con bastante humor y con la vocecita de Pai que da bastante risa.

Luego además hay 3 BGM , el primero de los cuales corresponde a la secuencia del primer ova en el que Yakumo lee la carta de su padre, (carta que Pai le ha entregado junto con la calavera de la cabeza de su padre), y en el segundo BGM nos encontramos con esos efectos de sonido tétricos y misteriosos que suenan cuando están todos en casa de la señora Huang. Huy, casi se me olvidaba, de las canciones en si hay una que estoy seguro de haber oído en versión inglesa, que no esta mal, hay otra con un ritmo caribeño, y asi otras tres mas, interpretadas la 1ª y la 9ª por la **Takada Band**, aunque he de decir que la primera impresión me decepciono (ya que como he dicho yo me esperaba que fueran todo BGM`s, he de decir que luego les he encontrado un cierto gustillo, y ahora me gustan casi todas. Ya que estoy en ello paso a deciros que además de todo esto el CD esta muy bien presentado contando con el típico librito que llevan los CD en el cual aparte de los títulos de las canciones, salen las letras de estas (por supuesto en japonés), y además el compact tiene impreso por la parte de arriba una reproducción en negro sobre naranja de la portada, en la cual podéis ver a los principales protagonistas de esta genial serie de **Yuzo Takada**, (de la cual una parte fue publicada por PLANETA D^e^AGOSTINI COMICS bajo el nombre de *3x3 OJOS*). Para los que estén interesados el CD es de SM RECORDS LTD. y su referencia es SM-161. Vamos, que este Compacto es imprescindible para los aficionados a *3X3 OJOS*.

**Carlos Delaval**





## LA REVOLUCION DEL MANGA

# AKIRA

Dentro del amplio panorama de movimientos artísticos que hemos ido conociendo a lo largo de la historia, han aparecido autores cuyas obras y personalidades han creado escuela, han marcado un antes y un después. La norma común destacable en dichos autores han sido, por una parte, su desmesurado talento, y por otra, su tremenda originalidad a la hora de exponer nuevos planteamientos.

El cómic, por supuesto, no iba a ser menos. En América, autores como Frank Miller (Batman Dark Knight) o Alan Moore (Watchmen) rompieron moldes en su día y, actualmente, Neil Gaiman hace lo propio con su Sandman (entre otros, evidentemente).

En el país del sol naciente un autor, K. Otomo, con su obra Akira, fue el encargado de "revolucionar" el ingente mercado de mangas nipones. En las siguientes líneas vamos a intentar analizar tanto el porqué de su éxito como la obra en sí (todavía inconclusa en nuestro país, por cierto, y con Ediciones B a punto de lanzar los tomos 34 y 35).

Otomo empezó a dibujar cómics hacia 1973. Su primer trabajo fue una adaptación de la novela Mateo Falcone, que apareció en la revista Action. Posteriormente se dedicaría a editar historietas cortas, de unas 20 páginas (algo bastante inusual dentro del panorama de los manga), que a la postre serían recopiladas en forma de tomos. Su primera gran obra fue Fire Ball, en 1979, a la que siguió un año después Domu. Cuando Otomo pasó de la revista Action a Young Magazine, publicación de mayor calibre que la anterior, empezaría lo que sería su siguiente empresa importante: Akira.

El éxito no se hizo esperar. Las ventas del magazine aumentaron vertiginosamente a partir de la inclusión de las páginas de Akira en el mismo. La obra constaría de unas 1800 páginas en su totalidad.

Pero, ¿qué tiene Akira de especial como para provocar tal repercusión, tanto en América como en Europa y, por supuesto, en su país de origen?. Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de estudiar la obra es su estructura, claramente dividida en 2 partes bien diferenciadas. En la primera, asistimos a un típico esquema de gobierno autoritario vs. Resistencia, excepcionalmente desarrollado por Katsuhiro. En la segunda, dicho enfrentamiento llegará hasta su más alto nivel, alcanzando cotas de pura barbarie. Pero la fuerza de la obra no se encuentra aquí, ni mucho menos. Su mayor atractivo reside, de un lado, en los personajes, formidablemente trazados. De otro, en el carácter adictivo de la historia.





Cada episodio se devora con suma rapidez, y al acabarlo siempre quedan esas ganas de saber qué pasará. Esa sensación de intriga, que lleva a abalanzarse sobre el siguiente ejemplar en cuanto se tiene la oportunidad. La experiencia de leer Akira entera (en nuestro caso, casi entera) de un tirón puede resultar apabullante, y un servidor lo recomienda fervorosamente.

Pero volviendo a los personajes, hay que destacar el buen número de conclusiones acerca de la amistad, la lealtad o la hipocresía que pueden extraerse a partir de la relación que mantienen entre ellos a lo largo de la historia en su conjunto. Frente a los protagonistas, que típicamente vemos en los manga, en muchas ocasiones puro cartón piedra (chicos bien destrozan todo, chicas bien despampanantes hasta extremos a veces ridículos), los de Akira tienen una fuerte sensibilidad, una entidad perfectamente identificable. Ninguno de ellos puede considerarse protagonista absoluto de la obra. Todos tienen un tratamiento e importancia diferentes y subrayadamente significativos. Curiosamente, comentar que el personaje que da título a este manga no aparece hasta muy avanzados los episodios.

Vamos a dar un pequeño repaso a algunos de los perfiles psicológicos más interesantes de la obra:

Kaneda. 16 años. Rebelde por naturaleza, su inconformismo sistemático y capacidad de liderazgo marcan su carácter. De buen corazón aunque "rebordecido" por las circunstancias. Nunca hace nada sin pensarlo dos veces, y consume drogas, al igual que casi todos su compañeros.

Tetsuo es el más joven. Cuenta con 16 años. Su complexión física, más endeble de lo habitual, provoca en el un acentuado complejo de inferioridad. Retraído hasta extremos preocupantes, dará salida a la presión de sus complejos cuando descubra sus enormes e incontrolados poderes.

Kay, de 17 años. Es la protagonista femenina de Akira por excelencia. Su verdadero nombre es desconocido. Sus relativas carencias físicas se ven compensadas por su fortísimo atractivo, apoyado sobre todo en su inteligencia y fuerza de voluntad. Aparte de todo, provocará más de un quebradero de cabeza al enamorado Kaneda.

El Coronel, de 42 años, se sitúa en la parte negativa. Militar profesional, su personalidad es la propia de la mayoría de aquellos. En definitiva, es una persona de la que es preferible huir a toda prisa como si de la peste medieval se tratara.

Kyoko es una de las mutantes del proyecto Akira. Descubre sus poderes a la edad de 9 años, que constan básicamente de poderes telepáticos.

Masaru, secuestrado por el gobierno, paralítico, descubre sus poderes extrasensoriales a los 8.

Takashi, principal responsable de que Tesuo, Kaneda y compañía pasen a formar parte de la historia.

En otro orden de cosas, las peculiaridades más significativas de Akira son tanto la violencia desaforada (algo, por otra parte, intrínseco a un buen número de mangas), como la espectacularidad visual y perfecta ambientación. Otomo consigue con pasmosa facilidad recrear una ciudad futurista e imaginaria como Neo Tokyo. El lector que se mete en la historia queda fascinado al pasear por esta gran urbe mientras va pasando las páginas,

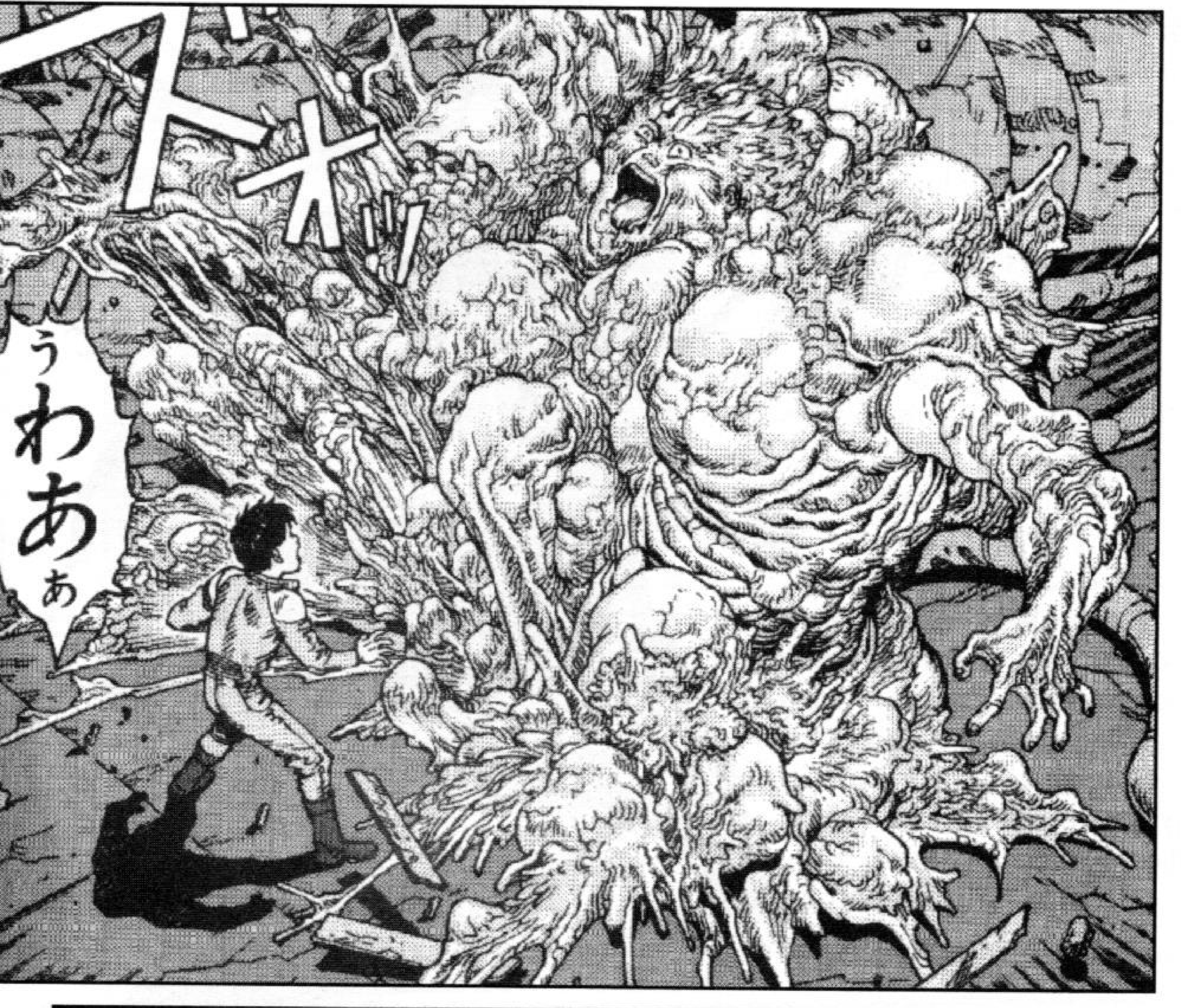




como si de un habitante más se tratara. El magnífico Steve Oliff, encargado de colorear Akira para su edición americana y europea (recordemos que se trataba en un principio de un cómic en b/n), es responsable en buena medida de ello.

Tampoco debemos olvidarnos del carácter un tanto complejo de la obra. Muchísimas páginas que tienen como consecuencia infinitas situaciones de muy diferentes signos, cada una de las cuales alcanzará su nivel de importancia en el conjunto global, amén de entrecruzarse entre ellas según las circunstancias.

En definitiva, podemos afirmar tranquilamente que nos encontramos ante una joya de nuestro ámbito (y no sólo del manga, sino del cómic en general). A la historia de Akira no le falta nada: acción, humor, algo de sexo, amor... y siempre con un nivel de dibujo y guión excelente.




Pero la cosa no acaba aquí. Ante el tremendo éxito cosechado, se le sugirió a Otomo la posibilidad de realizar una película sobre Akira. Esto es algo bastante usual en Japón, si bien el autor no se había planteado, hasta el momento, tal proyecto. Su tremendo amor por el cine, así como el importante presupuesto que se le ofreció a la hora de trabajar, convencieron sobradamente al creador de este manga y Akira el film se convirtió en una realidad.

Su realización fue complejísima. Se la intentó dotar de un marcado realismo, para lo que hicieron falta más de 150.000 acetatos, 327 tonalidades diferentes de color y un esfuerzo casi sobrehumano a la hora de hacer moverse a los personajes. Debido a la grandísima cantidad de detalles por secuencia, el formato de la película es de 70 mm., lo que en principio puede parecer excesivo para una película de animación. Además, se pusieron en práctica técnicas innovadoras en este tipo de trabajos, como doblar a los personajes antes de realizar la película. Los dibujos animados se añadieron después sobre las voces pregrabadas.

El resultado fue el anime definitivo, el cual a mi modesto entender no ha sido superado todavía en el ámbito de la animación japonesa.

Pero aparte de las cuestiones técnicas, el tener que condensar las 1800 páginas de Akira en una película de dos horas supuso cierta complicación a la hora de perfilar el guión. El trasfondo y mensaje principales permanecieron intactos. El planteamiento de los hechos sí que fue trastocado. Ya de principio, hubo que omitir pasajes de la historia que aparecían en el cómic. Algo muy lógico debido a las razones antes comentadas. Del mismo modo algunos personajes pierden relevancia en la película y, en consecuencia, ocurre lo propio con



las situaciones que ellos protagonizan. No quiere esto decir que Akira película sea inferior a Akira cómic. Ni mucho menos. Lo más justo sería corroborar que ambos trabajos pueden considerarse de lo mejor dentro de sus respectivos círculos.

El desenlace de Akira el film ha sido tachado de confuso, y6 con razón. Con el cómic ocurre algo similar. No obstante, cuando esos episodios lleguen a nuestro país (faltan por editarse los cinco últimos) contendrán una veintena de nuevas páginas que otomo rea-, lizó a petición de ciertos editores americanos y europeos para "clarificar" la situación.

Y poco más. Quizá nos falte comentar el hecho de que Akira ha conseguido convertirse en un fenómeno de masas allá donde se ha editado, y bien puede considerarse el manga que desencadenó la explosión de este tipo de publicaciones en nuestro país (recordemos que apareció en España antes que Dragon Ball). Tan sólo nos queda esperar a los próximos meses, en que Ediciones B nos ofrecerá los epidosios restantes... y recomendar este fabuloso cómic a todos aquellos que todavía no han tenido ganas u oportunidad de hacerse con él.

**Helio**

**Gracias Joaquín R. Caulín Miguel J. Tarancón Lázaro Muñoz Por su inestimable ayuda a la hora de confeccionar este artículo.**

## DESDE LA PANTALLA

# GOLGO 13

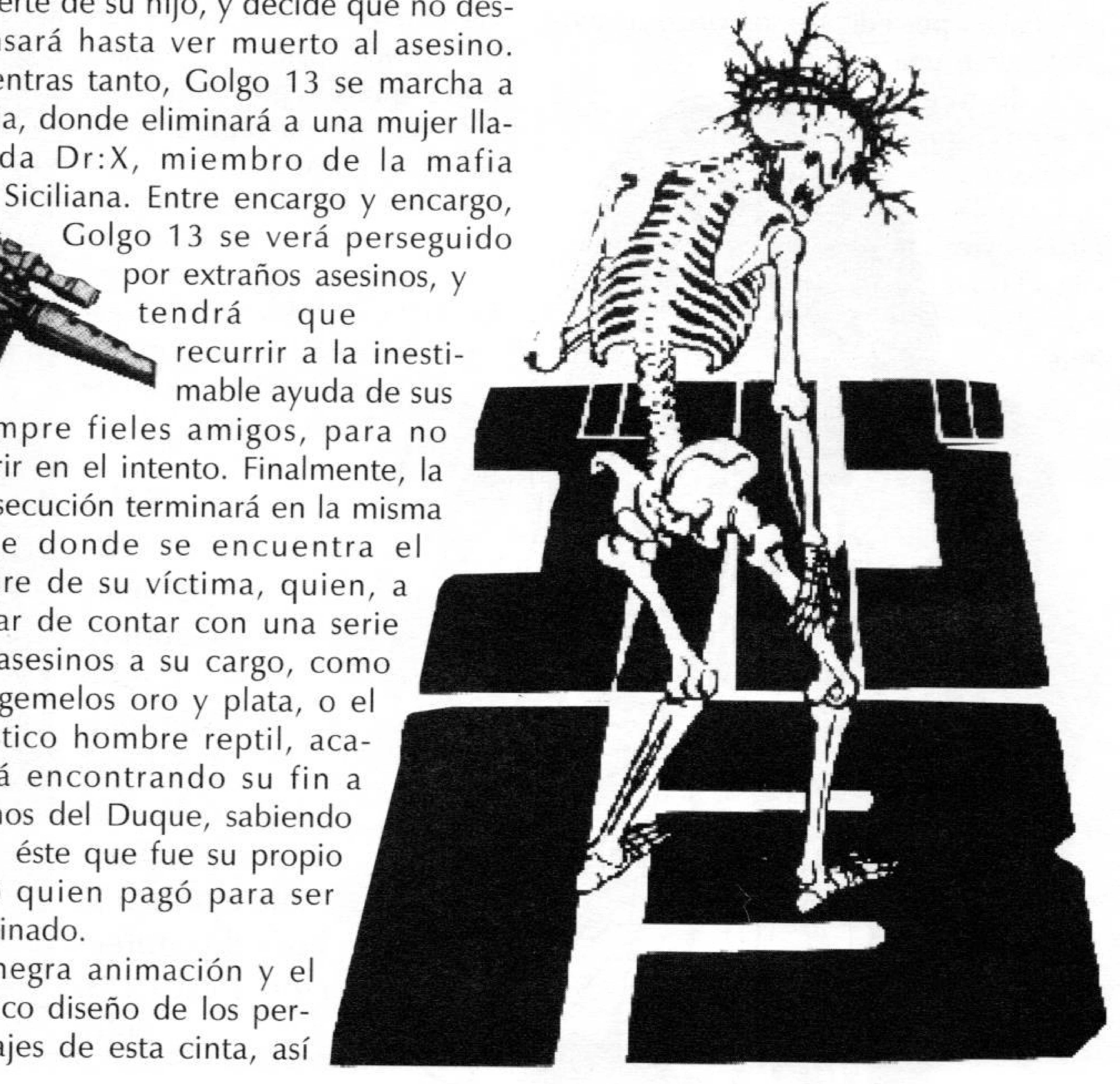
## TAKAO SAITO

Escasas han sido las películas de buena calidad que han llegado a España, en la eterna búsqueda de audiencia, donde, como todo el mundo sabe, no siempre bueno es sinónimo de más rentable. Entre ellas se encuentra *"Golgo 13, el profesional"*, un O.V.A. sobre un hombre, Golgo 13, sobre un asesino a sueldo, sobre su trabajo...

El argumento se desarrolla como sigue: nuestro protagonista inicia la película cargándose a un joven heredero, hijo del propietario de la compañía petrolífera más importante del mundo, el cual clama venganza, enfurecido por la muerte de su hijo, y decide que no descansará hasta ver muerto al asesino. Mientras tanto, Golgo 13 se marcha a Italia, donde eliminará a una mujer llamada Dr:X, miembro de la mafia Siciliana. Entre encargo y encargo, Golgo 13 se verá perseguido por extraños asesinos, y tendrá que recurrir a la inestimable ayuda de sus siempre fieles amigos, para no morir en el intento. Finalmente, la persecución terminará en la misma sede donde se encuentra el padre de su víctima, quien, a pesar de contar con una serie de asesinos a su cargo, como los gemelos oro y plata, o el elástico hombre reptil, acabará encontrando su fin a manos del Duque, sabiendo por éste que fue su propio hijo quien pagó para ser asesinado.

La negra animación y el clasico diseño de los personajes de esta cinta, así como la oscura puesta en escena, hacen que esta cinta, con la soledad como tema principal, transmita una serie de sentimientos al espectador, que aunque amargos, también son adecuados, haciendo que sean esos sentimientos los que embellezcan la trama de una película en la que muere hasta el apuntador. Recomendable para mentes tristes y bohemias, y para los amantes de los filmes plagados de tiros.

**PsychoMarcos**





## DESDE LA PANTALLA

# RIDING BEAN

## KENICHI SONODA

La serie *Gun Smith Cats*, así como su autor, **Kenichi Sonoda**, sorprendieron al tranquilo lector occidental, sin ninguna duda, por la increible puesta en escena de un interesante guión, que hacían que la velocidad narrativa de este manga fuera totalmente inusitada. Si a esto le añadíamos un increible diseño del armamento y de los automóviles, todo el conjunto se movía a velocidad de vértigo a través de las páginas de susodicha serie. Pues bien, ¿qué pasaría si **Kenichi Sonoda** metiera baza en una película de animación? Pasaría *Riding Bean*.

Bean es un conductor profesinal, cuyos servicios son alquilados, por un par de delincuentes chapuceros que montan un cisco increible durante el robo de un banco. Tal como habían acordado, Bean los recoge a la salida, e inicia un espectacular fuga el la que deja fuera de combate a la mitad de la policía de la ciudad. Aunque él no se da cuenta, uno de sus "pasajeros" se quita una máscara, y resulta ser una niña, cuya cara fotografían uans cámaras de vigilancia que habían por esa zona. Después de repartirse el botín, Bean se larga por donde vino, y deja a solos a los dos delincuentes, que se quitan de nuevo otra máscara y muestran su verdadera personalidad.

Bean vive con Rally, su socia, quien le consigue los trabajos, en una especie de sociedad que podría recordarnos a CityHunter, aunque la situación sea distinta. Mientra desayunan plácidamente, aparece un cliente que les encarga que devuelvan una niña a sus padres. Dicha niña, llamada Chelsea, no es otra que la secuestrada hija de George Grimwood, un hombre muy rico. A partir de ahí, la trama se complica cada vez más, y Bean y Rally se ven acusados del secuestro, a pesar de ser inocentes. Un guión cada vez más enrevesado, así como hecho de que la acción vaya in crescendo según transcurren los minutos, hacen que los niveles de adrenalina del espectador suban hasta llegar al apoteósico final de la película. Si a todo ello le añadimos el lado cómico, proporcionado por el personaje del inspector Percy, quien siempre se queda con un palmo de narices cuando intenta atrapar a Bean, obtenemos un explosivo cocktail que sin duda será del agrado de la mayoría.

Podría haber sido un fracaso absoluto, debido a la dificultad de realización de algua de las escenas de persecuciónes. Podría haber sido poco creible. Sin embargo, la increible dirección, así como el indispensable apoyo logístico proporcionado por el experto **Kenichi Sonoda**, hacen que los derrapes de los coches parezcan reales, y que las escenas de tiroteos estén soberbiamente llebadas a cabo. Para aquellos que no tienen la suerte de tener un video multisistemas, esperemos que alguno de los sellos animeros de españa se dejen de tonterías y empiecen a lanzar al mercado ibérico más cosas como esta. Que haberla, haylas.





DESDE LA PANTALLA

# CITY HUNTER

## TSUKASA HOJO

Tenemos ante nosotros una interesante novedad. Naturalmente que no mencionaremos la calidad gráfica ni el buen humor de **Tsukasa Hojo** ni la calidad del guión, pues poco podemos decir a ese respecto sobre *City Hunter* que no esté dicho ya. Pero gracias a CARTOONIA, una editorial aparecida a finales del pasado año, disponemos de una oportunidad que muy raras veces se da, que es el disfrutar de una serie emitida por TV (concretamente por TELE-5, que aunque torturadora con los horarios y la continuidad, hay veces que también hace algo bien) adquiriéndola en vídeo. De hecho, no recordamos ninguna serie que haya sido editada en vídeo tras ser emitida (salvo algunas de TVE de producción propia), lo que convierte a la aventura de CARTOONIA en novedosa e interesante, y que esperemos que se repita en más ocasiones (se han oído campanas sobre Robotech/Macross).

A los que ya conocéis el manga pero no el anime, os diremos que dos de los episodios se corresponden con bastante exactitud con otros tantos del anime. "El cocktail XYZ" equivale a "El asesino del BMW", y "El último combate" a "Victoria sobre el ring". Hay un capítulo entre ambos en el anime, llamado "Mátame, por favor", que no ha aparecido todavía en el manga editado por NORMA. Y como bonificación adicional, la banda sonora original, subtitulada con su letra (casi toda en hiragana, que es uno de los dos silabarios fonéticos japoneses), que acompaña a los créditos que son también los originales.

Para aquellos de vosotros que conocéis el manga y no tuvisteis ocasión en su día de ver el anime, sólo daremos un breve resumen de la segunda historia, "Mátame, por favor". Los que tampoco conocíais el manga podéis contar con la garantía de una hora de diversión.

Un hombre que investiga sobre una bacteria se suicida por causas desconocidas. Su ayudante, una atractiva señorita (cómo no), contrata a Coque (ése es el nombre que le han dado a Ryo) con la orden de que éste la mate en caso de ser cogida. Es buscada por una banda de traficantes de armas, que planean venderla a sus clientes como arma biológica. El detective está dispuesto a cumplir su palabra, y encarga una bala especial para ella.

El anime está algo censurado. Así, si consultamos la página dieciséis del número dos de la edición de NORMA, vemos una viñeta que en el anime no aparece: en su lugar veremos una imagen de Ryo en paños menores que no entenderemos muy bien qué gracia tiene si no sabemos de qué va. Y toda escena con similar contenido erótico (digo "erótico" por calificarlo de alguna forma, porque llamar así a eso ni a nada de lo que aparece en la obra de **Tsukasa Hojo**, es mucho exagerar, como comprenderéis) ha sido eliminada.

Y hablando de censura, debemos censurar, además de la mala costumbre de traducir los nombres arbitrariamente, la pésima ordenación de los capítulos, que provoca que veamos al socio de Ryo en un capítulo posterior a aquél en el que le asesinan, o a la hermana de ese socio, Kaori (en el anime, le llaman Julia), asociada con Ryo antes de ver cómo se conocen. ¿Acaso es imposible ver una obra editada en España sin una chapuza u otra? Luego hay quien se queja de que el manga en general es de baja calidad. No me sorprende, pues es la conclusión que se saca si se juzga la forma en que es editado.

Confío en el éxito de *City Hunter* en vídeo, con la esperanza de que CARTOONIA se anime a sacar nuevos capítulos. De momento ya existe una segunda parte de otros tres capítulos, de la que ya os hablaremos en otra ocasión. Pero creo que hasta aumentarían las ventas si se incluyera un capítulo más en cada cinta. Así, pues, ¡gambatte kudasai! (que podemos traducir aproximadamente como "¡Animo, por favor!").

**Pedro Gimeno**

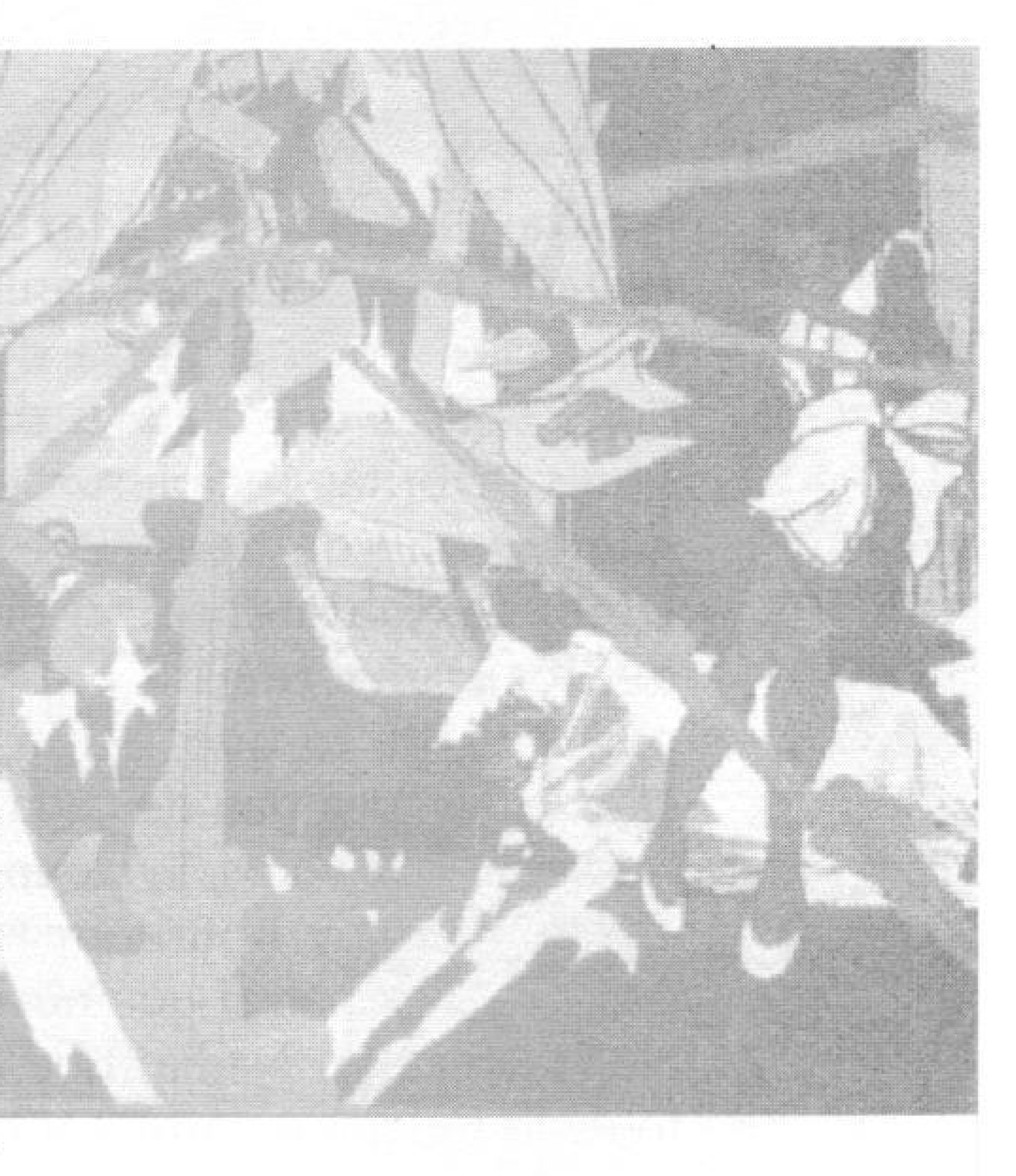
# FROM THE CRADDLE (USEASE, ANIME EN BREVE)



## SLOW STEP

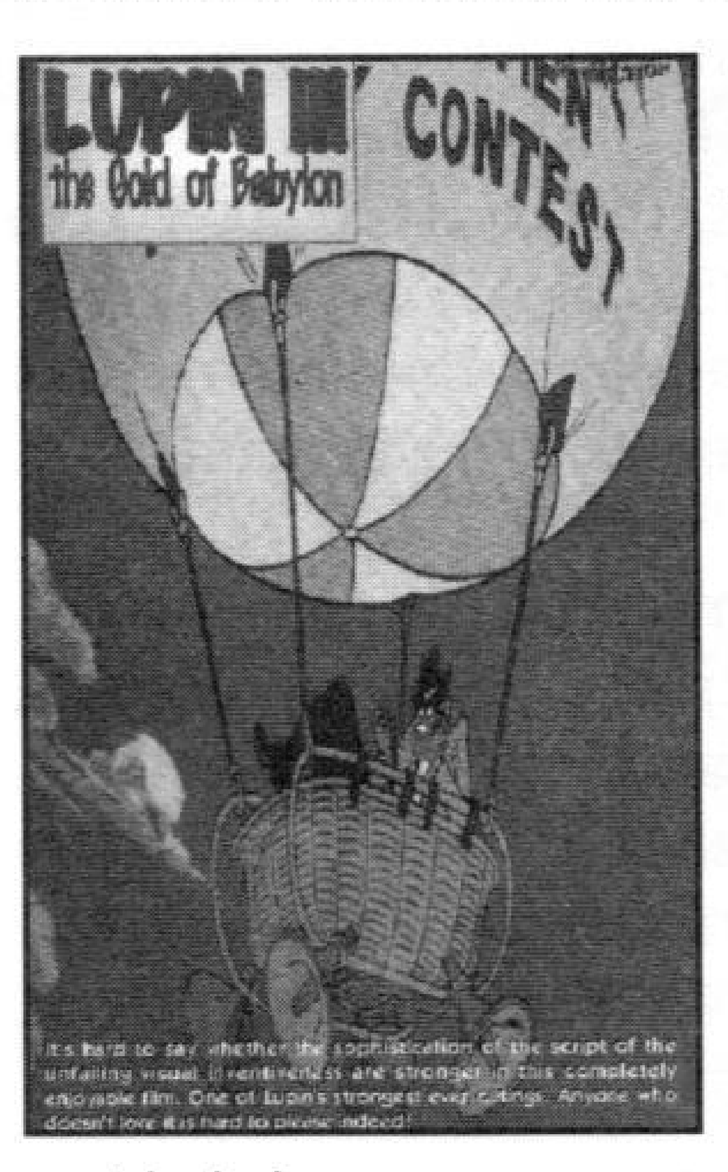



Basada en el manga homónimo del autor **Mitsuru Adachi**, más conocido por aquí por su obra *Touch!* (Bateadores), se trata de un OVA único en el género de romance estudiantil, tema soberbiamente tratado por este mangaka, que, sin necesidad de atractivas alienígenas o de poderes telequinéticos, consigue que sus obras sean altamente atractivas. Minatsu es una chica jugadora de softball (ligera variación del Baseball), con bastante popularidad entre los chicos de su instituto, pero, como cualquier adolescente que se precie, no está preparada para entregarle su corazón a un solo chico. Sin embargo, es una buena persona, y no es capaz de encontrar la manera adecuada de decirle que no a más de uno sin herirlo. Como consecuencia se ve envuelta en un triángulo amoroso, saliendo con dos chicos a la vez, pero trata de disfrazarlo pretendiendo ser dos chicas istintas según cun cual de los dos salga. Minatsu se convierte en María, con la ayuda de unas gafas y una coleta. Aunque al principio parece que el engaño funciona, cada vez le resulta más complicado mantener la trama, pero minatsu no acaba de decidirse por ninguno de los dos chicos. A partir de ahí la cosa se le complica cada vez más, según transcurre la película, con un guión que lleva la indiscutible firma de Mitsusu Adachi, pues trata a los personajes con increible profundidad, y los analiza a través de todas sus acciones cotidianas, alternando escenas con ciertas pinceladas surrealistas. Cada episodio supera al anterior, haciendo de esta serie algo indispensable para los amantes de este género. Amantes del cyberpunk abstenerse.



## LUPIN III: EL ORO DE BABILONIA

Gracias a un autor de curioso nombre, **Monkey Punch**, pudimos disfrutar de las primeras andaduras de la versión animada de las aventuras de uno de los ladrones de guante blanco más famosos de la historia, Arsenio Lupin. Aquí en españa tuvimos la oportunidad de ver sus aventuras gracias a una cadena privada de cuyo nombre prefiero no acordarme (si, eran esos que a mitad de episodio te pasaban unos subtítulos que decían "en breves instantes, un nuevo episodio de Topacio", o algo así, y te lo cagaban). En este OVA, Lupin y su banda son perseguidos por una señora que, a demás de tirarle los trastos a Lupin, desea encontrar un tesoro cuyo valor va más allá de la imaginación, el legendario tesoro de Babilonia. Lupin se verá envuelto en mil y un peligros, a los que habrá que añadirle la siempre insidiosa presencia de su archienemigo, el inspector Zenigata, quien cuenta con un un equipo de atractivas policías con las que espera atrapar a Lupin, ya que las féminas son su punto débil. Una película cargada de acción en la que nuestro ladrón favorito demostrará que su reputación no es infundada. Trepidante.




**Jacobo Molins**



# QUERIDO OTAKU

## EL CORREO FAVORITO DEL MANGAKA

**Aquí estamos, otro número más, en el correo. Y, puesto que cada vez nos escribe más gente, pasemos sin dilación a contestaros. Despegamos...**

**Nadia Sánchez Martínez (Valencia)**, nos escribe insultándonos un poco a causa de las duras críticas que algunas de sus series favoritas recibieron en el número uno de nuestra revista. Dice, textualmente: ¿Porqué dedicais una revista entera a poner verde lo que, al fin y al cabo es vuestro pan de cada día? Nadia, te equivocas, y, como dijo el sabio Bobby Bourbon, "para **una** barra de pan sí que nos da". No te engañes, Nadia, que aquí todos estudiamos carrera y sabemos de qué manera tendremos que ganarnos nuestras juías el día de mañana. Pasaré por alto tus críticas al homenaje (no imitación) que **Fonteriz** hace a *Ranma* con su *Megaman*. Por si no lo sabías, Nadia, **Rafa Fonteriz** es uno de los mejores dibujantes de cómic españoles, por aquello de que trabaja para MARVEL y esas cosas, y no tiene nada que demostrar. Nadia también dice, textualmente: "...si me leyera otro número me sentiría como una auténtica idiota, gastándome el dinero en algo que es tan malo, en vez de comprarme la PLAYGIRL". En fin, Nadia, en contra de gustos no hay nada escrito, pero te recomiendo que te heches novio, ya que hay cosas que es mejor hacerlas en compañía. También se mete con nuestro corrector de textos y todo el rollo (Suspiro). Nadia, la próxima vez envíanos un dibujo y te lo publicaremos. El siguiente....

Juan Tomás Peña Rizo (Tenerife), nos escribe un efímera carta pidiéndonos los números atrasados, y felicitándonos por nuestra labor. Gracias, Juan, veremos que podemos hacer. Y como tú dices, ¡el manga arrasa!

**Francisco Font (Sabadell)**, es el editor de su propio Fanzine, KAKAROT, y como acérrimo fan de *Dragonball*, nos envía una inteligente carta con algunas correcciones relativas al Timeline de *Dragonball* del número dos. Ahí van:

1ª- Kakarot es Kakarot, y no Kararot.

2ª- se escribe Oolong o Ulong, pero no Dolong (que más bien parece una onomatopeya campanera).

3ª- La nube Kinton sólo es destruida una vez, y por un secuaz de Piccolo, y no por un soldado de la cinta roja. (Touché).

4ª- El TB 25 es cuendo Gokuh está muerto y vuelve del más allá, no cuando llegan Napa y Vegeta.

5ª- El TB 26 todavía no se ha celebrado. (Pues vaya).

Te agradecemos tus correcciones, Francisco, y estoy segura de que





Alejandro Serrano se hace responsable de sus errores. Sigue con tu labor propedéutica, y, la próxima vez ya sabes, a dibujar tocan.

**Moises Lorente Castilla (Granada)**, se arma un lío de nombres entre OTAKU y CLUB OTAKU. Nosotros somos un fanzine, no un Club, si bien es cierto que existe el CLUB OTAKU, que nos copió el nombre cuando se creó, un año después de nuestra primera aparición (bajo el nombre de OTAKU PRESS). Moises también tiene problemas para conseguir el fanzine. Repito que eso se debe a que no tenemos distribución oficial, por no tratarse de una publicación profesional, y por eso nos es difícil llegar a todas partes.

**Jorge Mascarell Sánchez (Alicante)**, nos remite una larga y simpática carta en la que nos plantea varias cuestiones. Como aficionado de *City Hunter*, se sorprende de la enorme diferencia de calidad gráfica entre la edición japonesa y la española. Es muy sencillo, Jorge: como en japón recopilan las series en tomos tamaño cuartilla, la definición es mayor que en la edición española, ya que al aumentar el tamaño de la edición se pierden las tramas, y cambian las tonalidades de los grises. Y, como tu muy bien apuntas, si a eso le añadimos el hecho de que la edición de NORMA es deleznable, obtenemos como resultado la consecuente mutilación de una obra maestra como *City Hunter*. Jorge cree que somos demasiado duros con **Masamune.** Mira, jorge, una de las cualidades que hacen al manga tan atractivo es su vertiginosa velocidad narrativa. Pues bien, si a un manga le quitas dicha narrativa, ¿Qué queda? En el caso de **Masamune**, una serie de Pinups inconexos cuyo guión va degenerando hasta el punto de que el propio autor se ve obligado a hacer aclaraciones al margen. Nosotros también estamos visceralmente en contra de la censura, pero este es el cuento de nunca acabar, ya que siempre habra sectores de la población que considerarán inmoral ver a Son Gokuh lanzando un Kame. **Javi Sánchez** te agradece tus felicitaciones, al igual que tus consejos. Como os digo a todos, ¿envieadme dibujos, joder!


Y s´acabó. Seguid enviándonos cartas y dibujos y listas con vuestra series favoritas, a ver si el próximo número ya podemos inaugurar un Ranking de una puñetera vez. Os quiero.

**Felisa Ñonuevo.**

## CONFIESO, MEA CULPA... (FE DE ERRATAS)

#1. Aún no hemos conseguido descubrir quien es el autor del artículo de Vanity Angel. Creo que es de **Gabriel García Márquez**, pero no pondría la mano en el fuego.
#2. Como pudisteis comprobar, el artículo de *Bio Booster Armor Guyver*, estaba algo desfasado (cosa de dos parsecs, más o menos).
#3. En el correo del número 3, en el dibujo de la página 42 debería poner, "Wonderful Ruth, desde Bilbao", no "desde Madrid" (ahí yo no tuve nada que ver).
#4. El dibujo de la pág 43 es una ilustración que pudimos salvar in extremis de la cortadora de césped. Su autor no fue otro que Juan Luis Aguado.
#5. Y todos aquellos otros lapsus mentales que no figuren en esta fe de erratas, no por ello dejarán de merecer esta noble condición ( ¿fe de erratas de la fe de erratas? Pues vaya).




SOLO HAY UN LUGAR
EN EL QUE SON GOKUH
PODRIA SER FELIZ
IMAGENES
COMICS
PELAYO 18, 46007 VALENCIA
TEL. (96) 3520573
TOMA NOTA, CHAVAL
94